

**“Uso de películas y series animadas como estrategia didáctica por parte de los docentes
de Licenciatura en Comunicación e Informática educativa de la Universidad
Tecnológica de Pereira”**

María Camila Cano Jaramillo.

(1088346426)

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

PEREIRA

2020

Tabla de contenido

Introducción.....	4
1. Planteamiento del problema.....	6
1.1. Descripción del problema: Las películas y series animadas y su peso en los procesos del pedagogo.....	6
2. Referente situacional.....	9
2.1. La televisión y su valor educativo.....	9
2.2 .El cine y su incorporación en la educación universitaria.....	11
2.3. Las TIC y como herramienta de compilación y conexión.....	13
3. Justificación.....	15
4. Objetivos.....	18
4.1. Objetivos Generales.....	18
4.2 Objetivos Específicos.....	18
5. Estado del arte.....	19
5.1. Antecedentes de investigación.....	19
5.1.1. Madriñan Gutiérrez, M. (2017). Utopía del adulto: de una búsqueda propia a una colectiva.....	19
5.1.2. Lombardi Barrantes, L. (2016). Uso de cortometrajes como estrategia didáctica para mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes del curso narrativa audiovisual de ciencias de la comunicación de la UPAO 2014.....	21

5.1.3. Arias Márquez, M. E. (2015). La animación como lenguaje educomunicativo.....	22
6. Marco teórico.....	24
6.1. Estrategia didáctica.....	25
6.2. Narrativas animadas.....	28
6.3. Narrativas animadas en las estrategias didácticas.....	31
7. Marco metodológico.....	34
7.1. Observación.....	36
7.2. Entrevista.....	39
7.3. Aplicación de los instrumentos.....	41
7.3.1 Selección de la Población.....	43
7.3.2. Diario de Campo.....	44
7.3.3. Entrevista.....	46
7.4. Análisis de datos.....	47
7.4.1. Métodos, Medios y Técnicas del docente.....	48
7.4.2. Decisiones y acciones del docente.....	51
7.4.3. Papel del estudiante.....	53
7.4.4. Una búsqueda en conjunto.....	55
7.4.5. ¿Cómo se da el proceso de selección de las estrategias didácticas?.....	56
7.4.6. Narrativas animadas en el aula de clase.....	57

8. Hallazgos.....	59
9. Conclusiones.....	65
10. Referencias bibliográficas.....	74
11. Anexos.....	76

Introducción

En el proceso de enseñanza y aprendizaje hay muchos elementos, los cuales, afectan el recorrido hacia el conocimiento, tales como los contenidos y recursos, que, direccionan el funcionamiento del mismo, dichos recursos, ejemplifican, guían, ilustran, dinamizan, profundizan y señalan puntos claves de un tema, por esto y por muchos beneficios más, se crea un interés por reconocer esta serie de funcionalidades y valor agregado de unas herramientas en específico, estas son, las películas y series animadas.

Las películas y series animadas, al ser unidas a los conductos de clase, cumplen con una funcionalidad, por lo anterior mencionado, esta propuesta de investigación, cuenta con el siguiente interrogante ¿De qué manera el uso de películas y series animadas es implementado en los métodos, técnicas y medios escogidos por los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa, de la facultad de Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, para obtener fines educativos en sus espacios de enseñanza?.

En el ámbito universitario, se necesitan ciertas estrategias para llevar a cabo una clase y sus actividades, por esto mismo, surge el objetivo general de este trabajo, que es, puntualmente, identificar las estrategias didácticas empleadas por los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa, de la facultad de Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, en las que se usen Películas y series animadas.

El eje principal de esta investigación, es ver las películas y series animadas como un recurso de estrategia didáctica más allá de un recurso pedagógico, no solo como una ejemplificación de diversas temáticas, sino como una herramienta en las diversas técnicas, métodos y medios que bordean una clase, facilitando al mismo tiempo, la identificación de

películas y series animadas que pueden unirse a sus didácticas y comprender la influencia de las mismas en el desarrollo de los momentos de clase.

Así pues, analizando los cambios que ha tenido el contexto pedagógico, gracias al auge tecnológico y a distintas técnicas de representación de conceptos, como lo es en este caso el material animado, se puede hacer una comparación y explicación de la unión de dichas tecnologías al ambiente educativo, donde los inicios de la televisión, del cine y hasta el actual uso de las TIC, permea el proceso de enseñanza y aprendizaje. Todo esto, señalando procesos enmarcados en Licenciatura en comunicación e informática educativa de la facultad de educación de la universidad tecnológica de Pereira.

Esto, se verá proyectado, a través de esta investigación descriptiva, la cual analiza un contexto o realidad específica y que a su vez, a través de unos datos observados, entrega una serie de elementos informativos que nutren los estudios sobre el uso de película y series animadas en las estrategias didácticas.

1. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema: Las películas y series animadas y su peso en los procesos del pedagogo

El uso de material audiovisual ha sido un acto recurrente que ha estado presente desde hace mucho tiempo, este, cumple el rol de herramienta de ayuda, ya que es un apoyo en las didácticas que plantean los docentes para amenizar y desarrollar su clase de manera no tan lineal.

Dichos recursos vienen en diferentes formatos y traen diversos caminos para unir el contenido y fomentar una relación entre docente y alumno de manera pertinente, por ende, es adecuado realizar una serie de estudios que brinden respuestas ante el comportamiento didáctico de los docentes de Licenciatura en comunicación e informática educativa, de la Facultad de ciencias de la educación de la Universidad Tecnológica de Pereira, para caracterizar, el desarrollo de sus didácticas y sus procesos con las mismas.

Los estudiantes necesitan relacionar el contenido que se les explica en un aula de clase con algo que refuerce sus conocimientos o les brinden los mismos, por esto, un recurso que varios pedagogos han escogido para presentar ejemplos y entrelazarlos con sus dinámicas de clase o por otro lado, manejar todo el momento dentro del aula con el mismo, son las películas y series animadas como recurso didáctico, pero en ocasiones la incertidumbre por no saber escoger cuál es la indicada o cómo llevarlas a la institución, hacen que estos profesionales, deserten de la idea de utilizarlas o no sepan potenciar su faceta educativa.

Las películas y series animadas contienen varios mensajes que tratan problemas concretos del mundo real y también son grandes influenciadores del comportamiento social e individual de la persona, así que, cuando se utilizan como apoyo en las estrategias de clase, se obtienen

Diversas respuestas, pero algo que sucede en la actualidad, es el hecho de que se llega al punto de tener poca utilización de las mismas o un uso inexistente de dicho material.

A pesar de estar en el auge del mundo tecnológico y contar con diversas herramientas que este ha facilitado, cuando se habla de la inmersión de los medios dentro de los procesos educativos y por ende, de una amplia gama de formatos audiovisuales, hay una serie de factores preocupantes que no permiten darle una mirada a las películas y series animadas como estrategia didáctica y estos son los siguientes.

Por distintos motivos, las clases magistrales, siguen siendo atractivas para los docentes, estos, deciden llevar sus conocimientos a través de procesos orales o escritos con pocos implementos, procesos que siguen contribuyendo en la creación de conocimientos claro está, pero que dejan de lado el uso de la tecnología dentro del aula, o que si se utiliza, sea de una manera algo reducida.

Una muestra de que estas generan poco uso de objetos tecnológicos y de medios, es que en estos casos, los docentes suelen utilizar implementos tecnológicos para presentar recursos como diapositivas, estas funcionan como guía del discurso o ejemplificación de los temas y yendo hacia el apartado de métodos tradicionales, el uso del marcador y el tablero siguen haciendo acto de presencia en este tipo de clases, haciendo de este espacio, uno no tan propicio para usar las películas y series animadas en sus didácticas.

En lo que concierne al uso de las TIC, es pertinente decir que a pesar de la existencia de las clases magistrales con pocos implementos, hay docentes que han decidido ver en las herramientas tecnológicas, en los diferentes formatos que se convierten en contenidos y en la amplia gama de medios, una herramienta amiga a la hora de impartir sus clases, pero algo que es muy recurrente, es que los docentes prefieran unos sobre otros por su amplia

popularización y porque a primera vista parecen más pertinentes para llevar a su aula de clases.

Esto, genera una desventaja para el material animado, y más cuando se habla de procesos de enseñanza y aprendizaje en un contexto universitario, puesto que se suele tener la mirada de que dicho material es para infantes, cosa que no es del todo cierta.

La falta de recursos tecnológicos también es un problema común, pues si el instituto no facilita ciertas herramientas para el docente, es común que este deserte de usar formatos que no puede por esto mismo llevar a sus clases.

Por otro lado, el poco consumo o conocimiento del valor educativo de las películas y series animadas por parte del profesional de la educación, hacen que este aparte dichos recursos, de sus momentos de clase, pues estas no son el formato más llamativo para los mismos y no encuentran necesario su unión a la triada didáctica.

Después de esta argumentación, se plantea entonces la existencia de una ausencia de planeaciones que involucren medios y técnicas diversas que contengan el uso del material animado y de una ausencia de mediación entre dicho material y los procesos de clase.

Pero ¿De qué manera el uso de películas y series animadas es implementado en los métodos, técnicas y medios escogidos por los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa, de la facultad de Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, para obtener fines educativos en sus espacios de enseñanza?

2. Referente situacional

2.1. La televisión y su valor educativo

En los años 50, con la aparición de la televisión, se descubren sus facetas tanto comerciales como educativas, estas, llegan para suplir ciertas necesidades que tanto agobiaban y agobian al ser humano.

La función comercial de esta, permitía la propaganda, generando así, una mayor demanda de productos o de información y promovió igualmente, contenidos artísticos o formativos, que direccionaron distintos procesos dentro del país, acapararon la conexión internacional entre diferentes puntos del globo terrestre y generaron estereotipos de conductas, que hasta el son de los días, aún son visibles.

Ya por la parte educativa, los docentes encuentran que, el uso de medios, los materiales, sus reacciones ante la televisión y los programas que se estaban desarrollando, podrían aportar en el proceso pedagógico en los distintos niveles educativos, desde primaria hasta secundaria y claro está, también en procesos educativos universitarios.

Pero el rechazo de unirlos a sus procesos en el aula y el desconocimiento de cómo llevarlos a la misma, eran latentes, aun cuando su interés por la parte pedagógica que dicha herramienta permitía, tenía una alta tasa de atención por parte de los mismos, haciendo de dichas situaciones algo difíciles. Entonces, mientras unos se preocupaban por crear y entretener, buscando un movimiento monetario en la funcionalidad de la televisión, otros, buscaban una funcionalidad dirigida hacia el intercambio de información y posibilidades de obtención del conocimiento, para entregarle a la sociedad un grano de arena en el factor de desarrollo intelectual de la persona.

Desde llevar la televisión al aula, hasta direccionar los trabajos alineados a lo visto en clase, generan distintas decisiones que amedrentan al pedagogo para objetar y disponer de dichos recursos en sus dinámicas, pues, aunque dicha invención genere frutos en algunos procesos, no se puede dejar de lado ciertas problemáticas que deben ser acarreadas, Almenara, (1994) señala: “en la actualidad, el debate sobre la utilización didáctica y educativa de la televisión, está de nuevo situándose en el centro de interés del análisis de los medios de enseñanza”.(p.162). Esto, ya que la televisión, presenta peso tanto en factores culturales como escolares, tanto creativos como receptivos.

Todo este peso, recae en el contexto y uso conceptual de las metodologías de clase, en el declive de la televisión, se ahonda en el hecho de que está ligada con más fuerza al ocio que al factor intelectual, pero dicha afirmación, es un error, puesto que la pedagogía del ocio, cumple un papel de educar mientras no se sabe que se está educando.

El televidente obtiene una base de datos grandísima y de alguna u otra manera, aplica y masifica lo visto, lo propuesto, lo transmitido, y así, de esta manera lo interioriza hasta unificarlo a sus conductas y hábitos, que después, giran en torno a lo que se le es presentado.

Así mismo, se genera una criticidad, el receptor rechaza aquello que no le genera interés alguno y busca otras opciones que lo nutran más, cosa que puede ser un factor a aprovechar por el docente, ya que si bien mantener la motivación de los alumnos es costoso, cuando estos relacionan conceptos o proyectos que están rondando en su día a día, el aprendizaje puede cumplir con su faceta significativa, se toman los conocimientos previos y se anclan a los nuevos que, los productos audiovisuales que circulan en la tv nos pueden ofrecer.

Hay que aclarar, que estos recursos no solo tienen una funcionalidad ejemplificadora, muchas situaciones pueden ser abordadas de manera experiencial para llevarlos al nivel

kinestésico, planteando así, actividades con situaciones vistas en un programa que requieran de una serie de pasos de construcción o de movimiento más allá del mental, también puede llevar a los debates y diálogos dirigidos, pues ilustran posiciones para participar activamente en temáticas de interés en diversas materias y carreras.

2.2. El cine y su incorporación en la educación universitaria

Ya por la parte del cine, el cual surge en Europa, por el año de 1895, amplias han sido de igual manera sus evoluciones, pasando desde el cine mudo y a blanco y negro, hasta la actualidad con el cine digital, el cual contiene efectos especiales, mayor gama en la producción de bandas sonoras, otros aportes en cuanto a guion, animaciones que ya no son hechas a mano en su totalidad, sino con programas de computadora que facilitan un diseño de personajes más realistas, se cuenta de igual manera con historias más extensas y universos más amplios, que han llevado a estas cintas a tal punto, de lograr una masificación más directa de dichos contenidos.

Estos productos, actualmente no solo pueden consumirse a través del cinema, sino desde la comodidad de casa o en el sitio en el que se encuentre el receptor, ya sea por computadora o un teléfono celular, gracias a que la conectividad, también ha propuesto una divulgación de los mismos tanto de forma gratuita, como de forma paga, esto, también ha catapultado a las películas, como uno de los recursos audiovisuales apetecidos por las ramas de la educación, aunque hay ciertas dudas y remilgos sobre su uso, estas poco a poco se han ido adentrando en el material de clase.

No es extraño, encontrarse en la actualidad con los referentes cinéfilos en muchas de las tareas de la pedagogía, pues si bien son recursos amplios y dinámicos, muchos de los docentes y alumnos lo consumen a grandes rasgos y son comentados en espacios educativos,

García, (2004) especifica: “el empleo de películas comerciales como recurso didáctico no es algo realmente novedoso, pues existen diversos trabajos de innovación educativa en este sentido, especialmente en enseñanza secundaria”. (p.66). estos ya hacen parte de la comunicación que se mueve en el espacio institucional, pero también son pocas las tareas que requieren de una profundización con las mismas para satisfacer una conexión con la tríada didáctica.

Se necesita que el espacio educativo y los recursos que influyen en él, armonicen el encuentro entre el alumno, el docente y el contenido, pero al ser integrados dichos productos audiovisuales de una manera algo pobre, la función de contenido eficaz, les queda corta y aunque sea más común verlo en espacios de educación infantil y de adolescentes, ya en un plano universitario se adopta como propuesta.

La educación superior, de igual manera puede concatenar conceptos o situaciones de estudios al cine, López (2007) comentaba lo siguiente:

Sin embargo, su uso en la enseñanza universitaria es todavía muy escaso y cuando se utiliza se hace como un recurso para fomentar la participación en la discusión de temas controvertidos, más que como un medio de transmisión de conocimientos y valores. (p.66).

Lo que restringe una propulsión del conocimiento y del saber hacer necesario, que puede lograrse con dicho material si se emplea de manera adecuada en las didácticas de clase, por esto se apuesta a una sana aclaración de métodos en las propuestas realizadas por el docente.

Los procesos educativos, han tenido diversos cambios, gracias a la influencia de la mejoría tecnológica, entonces, no es solo a través de la televisión y el cine que se pueden conocer las películas y series animadas, sino que también con la ayuda de las TIC, se abren aún más campos de consulta y actividades.

Desde el principio del uso de los recursos manuales, hasta la invención del uso de medios, el conocimiento ha sido integrado de diversas maneras, tanto implícitas como explícitas, tanto en el ámbito formal educativo, como en los momentos de ocio que se integran a las rutinas de los seres humanos, gracias a esto, se desarrollan nuevos términos que unifican la conectividad con la máquina y aparecen las TIC.

2.3.Las TIC y como herramienta de compilación y conexión

Las tecnologías de la información y comunicación, cumplen ahora un rol fundamental en la sociedad, donde su auge en pleno siglo XXI sigue impactando y promoviendo cierta innovación; las TIC, permean el aula de clases con contenidos, conceptos y vías de creación, que, no deben ignorarse, muchos de estos tras-mediatizan universos que al final del día, funcionan como una red de comunicación directa entre la información y los usuarios, o se da que los medios encadenan situaciones que se mueven en distintas direcciones, presentando infinidad de resultados para que la persona seleccione la información que considere más fidedigna al hecho de suplir sus necesidades.

Lo anterior mencionado, potencia el desarrollo del ser y amplía aún más el acceso a una formación integral, obteniendo un bagaje con mayor visión. Morrissey (2008), Habló de las TIC de la siguiente manera:

El acceso a recursos TIC, programas y materiales en el aula puede ofrecer un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica. La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los estudiantes. (p.83).

Entonces, dejando de lado la tecno-fobia, unir material audiovisual mediado por la tecnología, no debería ser una opción a descartar, pues se dimensiona, que en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo digital permea lo teórico y lo transforma en una oportunidad experiencial, que los alumnos terminan agradeciendo.

Las generaciones actuales, buscan hacer clic con lo que ya es propio de su ambiente, en este caso la tecnología y su opción de comunicación e interacción, hablando específicamente de las películas y series animadas, estas, se encuentran ligadas a diversas plataformas o resultados que nadan en la web, dichos recursos rondan estos campos, lo que abre una puerta de facilidad de obtención del material y promueve una amplia gama de actividades que pueden ser ancladas a los momentos de clase, que hacen parte de las estrategias didácticas, llámesele conocimientos previos, desarrollo del contenido o cierre y reflexión de clase, por esto, ya no hay excusa para no buscar dichas piezas del cine y la televisión.

Hay cantidad de plataformas que generan accesos a estas en segundos y con un número de opciones bastante alto, Portalés (2013) comentó: “en cuanto a las plataformas audiovisuales integradas en ordenador, móvil o televisores con conexión a Internet destacan las estadounidenses Hulu y Netflix”. (p.3).

En conclusión, acceso y posibilidad de integración de las películas y series animadas hay, pero es el proceso que desee llevar el docente, el que tiene la responsabilidad de impartir conocimientos si se apoya en las mismas, así como Netflix, Hulu, YouTube y demás, seguirán apareciendo plataformas para obtener resultados audiovisuales ricos en información, pero es lo que se hace con dicha información lo que forja o no un pensamiento crítico en los seres a formar.

3. Justificación

Gracias a la aparición de diversos medios tecnológicos y de múltiples maneras para sobrellevar la comunicación, maneras que son representativas y generadoras de individualidades, han surgido también, concepciones que pueden definirse como colectivas, entre estas, las categorías del cine y de la televisión, impulsando así, el nombre de la animación.

Las películas y series animadas, marcan un punto donde los imaginarios sociales son ahondados, esto quiere decir, que hay perspectivas y procesos apropiados y generalizados gracias a las mismas, pero también son grandes expositores de diversos conceptos que se inculcan en la educación.

Al hacer esto evidente, la presente investigación tiene como foco, el estudio de la incidencia de dichos recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puntualmente su incidencia es las estrategias didácticas de los docentes de la Licenciatura en comunicación e informática educativa.

Los motivos que llevan a generar dicho análisis de la apropiación de este material en las didácticas de clases, se basan en lo siguiente, dichos recursos, son ricos en un sentido estético, pero ante todo conceptual, tratando así, una amplia línea de distinción entre lo ético, lo cognitivo y lo social

El amplio recorrido de las películas y series animadas, les han permitido estar presentes de generación en generación, pues sí más o menos en 1960 ya se presentaban cortometrajes de animación tradicional, en 1990 largometrajes de los mismos y hasta el son de los días, son una categoría del cine y de la televisión consumida no solo por infantes sino también por adolescentes y adultos.

De ahí su importancia en el mundo educativo, pues estas cuentan con amplio rating de vistas y un gran impacto en el mercado global, lo que puede hacer pertinente ver el alcance que tienen cuando se unen a una estrategia didáctica.

La licenciatura en comunicación e informática educativa, al ser una carrera que involucra medios, ya que en su pensum se ven materias como cine, radio, televisión, entre otros y materias que analizan los mismos y sus formatos, guarda en consecuencia, el hecho de que en las clases que van a impartirse, deben utilizarse los mismos medios y formatos para conseguir una clarificación del contenido que se dicta.

Por ende, a pesar de que aun los docentes decidan utilizar métodos tradicionales, como las lecciones magistrales en sus clases, la impartición del contenido a través de ejemplificaciones y su unión a actividades temáticas junto a procesos que permiten abrir una puerta al uso de las tic en el aula, está siendo popularizado y volviéndose algo necesario y buscado por los mismos docentes y estudiantes.

Al crear un perfil de un licenciado en comunicación e informática educativa, la Universidad Tecnológica y los docentes de la Facultad de educación, no deben obviar el potencial de los recursos animados, pues dichos recursos pueden entrelazarse a conceptos de materias teóricas, prácticas y teórico-prácticas, pues se involucran en criterios personales y colectivos, abordan conceptos específicos y su consumo puede adaptarse a las prácticas de los estudiantes.

A raíz de que hay muchos métodos para dirigir una clase, la aplicación de la didáctica es innegable, por esto mismo y afirmando que hay demasiados recursos que pueden ser parte de esta, se busca el por qué y el cómo usar las películas y series animadas que podrían nutrir el proceso que se da en el sector educativo, teniendo como eje central los procesos llevados a

cabo por los docentes de la Licenciatura en comunicación e informática educativa, de la Facultad de educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Analizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, en las que usen Películas y Series animadas.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar el conjunto de estrategias didácticas generales que ponen en práctica los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa.
- Identificar el papel de las Películas y Series animadas en las estrategias didácticas de los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa.
- Señalar las ventajas y desventajas que se pueden dar en la implementación de las Películas y Series animadas en las estrategias didácticas de los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa.

5. Estado del arte

5.1. Antecedentes de investigación

Para plantear y desarrollar esta investigación, se realizó una búsqueda por los diversos repositorios educativos, bibliotecas y espacios web, con el fin de encontrar textos y proyectos que cumplieran un rol significativo dentro de los argumentos ya encontrados o planteados, esto, para hallar o direccionar un camino, no al azar, sino con bases teóricas y conceptuales que, enriquecieron este proceso a la hora de llevar a cabo su realización.

5.1.1. Madriñan Gutiérrez, M. (2017). Utopía del adulto: de una búsqueda propia a una colectiva

Este trabajo analiza las películas animadas y su incidencia en el crecimiento y concepción de la vida en diversos sentidos al ser un producto de gran influenciar en las personas. En la infancia, adolescencia y hasta en la adultez, la incidencia de los productos audiovisuales como lo son las películas y series animadas, han ido de la mano estrechamente con la utopía, con esos idealismos del mundo que forjan y fomentan una idea real del contexto en el que se habita, de lo que podría llamarse lo bueno y lo malo, siendo grandes modelos de conducta.

Aunque estos trabajos suelen verse como resultados llenos de inocencia, tratan diversas problemáticas de la actualidad, aclaran de igual manera, el funcionamiento de la sociedad y desde la infancia promueven ideas e intereses propuestos por unos pocos, pero que se masifican al ser integradas individualmente a la cotidianidad, lo que hace que dichas películas o series traten conceptos que convergen y crean una esencia apropiada por la audiencia.

Y aunque se hable de un cambio científico y tecnológico, hay un factor que no ha cambiado mucho, Madriñan (2016) mencionaba: “se trata del gusto por el cine; por esas películas infantiles que tanto apasionan a los niños por sus historias y personajes. Nada más

emocionante y entretenido que sentarse a ver a sus personajes preferidos jugar, enamorarse, pelear y hasta odiar” (p.36). Y es que el reencuentro con la infancia, expande los horizontes formativos, hace a la persona cuestionarse pero también plantear nuevas ideas con base a las que tuvo en dicha etapa de su vida.

En las películas animadas, no solo se plantean ideas moralistas en los guiones y dibujos que se van creando y presentándose a través de una pantalla, sino ideas sobre política, el medio ambiente, la toma de decisiones, la autoestima, la familia y un sinnúmero de conceptos claves que el adulto o los futuros adultos introducen en el proceso de observación de todo aquello que le rodea pero también de todo aquello en lo que es participe.

Entonces, si las películas y series animadas motivan a la creación de una utopía pero también a la comprensión de una realidad, al tener diversas posturas, también tienen una amplia gama de contenido de la que el docente puede alimentarse, ejemplificando pero también volviéndose transversales, uniéndolas en las etapas de su clase.

Conectándolas, no solo al inicio al proyectarlas o traerlas a colación en su cátedra, sino también instruyendo, compaginando con diversas experiencias del alumno, presentándolas como instrumento guía en la creación de un proyecto o solución a un problema, no solo usándolas como algo que se observa y llega hasta dicho punto, sino como una amiga del alumno para que este tome una postura y responda ante dicho estímulo en clase.

En conclusión, dichos recursos no son recursos estáticos, sino que exigen una transformación e integración, cosa que en el ámbito universitario es necesario, pues el futuro profesional, debe vivir experiencias pero también transformarlas, debe integrar el contenido pero también hacer algo con él.

5.1.2. Lombardi Barrantes, L. (2016). Uso de cortometrajes como estrategia didáctica para mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes del curso narrativa audiovisual de ciencias de la comunicación de la UPAO 2014

Este estudio se realizó con el propósito de determinar en qué medida el uso de cortometrajes como estrategia didáctica mejora la competencia comunicativa de los estudiantes del curso de Narrativa Audiovisual de IV ciclo de Ciencias de la Comunicación de la UPAO 2014.

Determinando así, que el uso de los mismos, mejora significativamente dicha competencia, esto se hace visible, luego de 10 sesiones de implementación de los cortometrajes en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, superando calificaciones deficientes y suficientes.

Dicha investigación, fue realizada con el fin de solucionar un problema en concreto, usando de manera elocuente, los cortometrajes para propulsar el ámbito educativo, entregando una serie de estrategias al marco pedagógico de dicha clase e ilustrando a través de las sesiones, un seriado de procesos a desarrollar con un mejor hilo conductor, para lograr la obtención de saberes necesarios en los alumnos.

Ya que la hipótesis fue comprobada, se podría decir, que el uso del audiovisual, antes de cumplir con un papel distractor, es una herramienta valiosa a la hora de intensificar los procesos de enseñanza y aprendizaje, aunque en este trabajo no hablan específicamente de los cortos animados, de igual manera estos aportan en el desarrollo de una clase.

Si bien los cortos animados hacen parte hasta de las nominaciones de la academia, son acogidos por un público bastante amplio y en el contador de visitas de muchísimas plataformas, logran un nivel de popularidad bastante interesante, dicho y hecho, asociarlos a

las propuestas pedagógicas es una oportunidad, por ende, estos productos audiovisuales son ricos en conceptos, que, a diferencia de lo teórico, se expresa con imágenes que crean una ilustración un tanto más amplia para el alumnado.

5.1.3. Arias Márquez, M. E. (2015). La animación como lenguaje educocomunicativo

En este proyecto de investigación, se resalta el cine de animación como un producto que va más allá de ser solo un género cinematográfico; observando, que este posee elementos que lo pueden definir como un lenguaje. Con la evolución de la tecnología y medios, este, entra en el mundo de la popularización y divulgación definiéndose poco a poco como un lenguaje educocomunicativo ideal para ser utilizado en una alfabetización mediática.

En el proceso llevado a través de esta investigación, hay un objetivo claro y es dejar de encasillar el cine animado en un género cinematográfico que no cumple ninguna otra misión, entendiendo así, los lenguajes que permean dichas cintas y también cómo estas mismas, son un parte de un lenguaje amplio, uno educocomunicativo.

Si bien, toda imagen y en este caso imagen en movimiento, lleva consigo un seriado de códigos a descifrar, o sea, un mensaje explícito o implícito, dichos mensajes, comunican al receptor, ya sea una moraleja, un concepto educativo o una crítica, que, pueden ser absorbidos por el mismo público, lo que genera el inicio de un camino que muta y puede llevar a la educación u obtención del conocimiento.

Claro está, que no todo el material animado que ronda la web tiene una finalidad explícita en el campo pedagógico, pero encerrarlo en solo el campo del entretenimiento, es prácticamente dejar de lado una estrategia didáctica que puede ser de gran ayuda para el docente, para que esto se comprenda de mejor manera, es necesario saber que la animación ha llevado un proceso bastante extenso, pero que hasta el son de hoy, ha compartido ideas

bastante llamativas y que se pueden integrar a los diversos factores implicados en una estrategia didáctica.

6. Marco teórico

En el campo de la educación, los docentes acarrean procesos que son diversos y amplios y por ende hay un seriado de pasos que los lleva a planear, construir y optimizar sus clases a partir de innumerables selecciones.

Los procesos educativos tienen en cuenta distintos aspectos del sujeto que llevará la acción de educar, pero no solo sus cualidades personales son necesarias en el amplio mundo de la enseñanza sino que la selección de sus herramientas y material han de marcar pautas, las cuales, lo dirigen a actuar en cierta línea, pero ¿cuáles son estas pautas?, no solo influye que la materia sea teórica, práctica o una combinación de ambas, las metodologías y estrategias didácticas forjan una imagen del docente y de sus actos a la hora de realizar sus prácticas pedagógicas, la elección de dichos factores nombrados con anterioridad, no son más que decisiones y dichas decisiones, son las mismas pautas que se dividen en momentos de clase.

Entendiendo que, para tomar dichas decisiones y elecciones, se necesita del reconocimiento y del desarrollo de las habilidades del pedagogo, las cuales tienen un propósito y características, también se debe ahondar en las del individuo a educar y de la relación de ambos con el contenido para que se desarrolle un proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual busque los mejores caminos para que dichas relaciones culminen en un resultado que sea funcional.

Así pues, las características del docente dan como resultado el abarcamiento de un sector donde las responsabilidades suelen ser grandes pero los caminos más amplios, puesto que en la actualidad ejercer una profesión en el ámbito educativo ya no es sinónimo de estar solo y de crear vivencias unidireccionales, pues han aparecido múltiples herramientas que hoy en día son amigas del pedagogo y que le dan otra mirada a dicho paradigma.

6.1. Estrategia didáctica

Hablando de las habilidades docentes, se sabe que estos gestionan conocimientos pero también que necesitan de una serie de estrategias y recursos para tejer adecuadamente la red de conceptos que desean explicar y exponer a sus estudiantes, también influye el tipo de experiencias que deseen crear para estos, por ende, necesitan tener en cuenta un concepto clave, que es el de estrategia didáctica. Según PUIGGRÒS (2003):

La estrategia didáctica comporta toma de conciencia de las bases teóricas que la justifican y legitiman, concreción de la intencionalidad o meta, secuenciación de acciones a realizar de forma adaptativa, determinación de roles o funciones de los agentes implicados, contextualización del proceso y consecución total o parcial de logros. (p. 70)

Pero ¿por qué es importante tener estrategias didácticas?

Como mencionaron I PUIGGRÒS, Núria Rajadell, et al (2003) “Las estrategias son el punto de apoyo y la palanca para alcanzar objetivos y producir cambio”. (p.71).

Las estrategias didácticas, promueven un aprendizaje particular o general que hace que dichos procesos de clase o extra-clase se den con mayor fluidez, esto, al crear una ruta que busque el cuestionamiento pero también la producción de respuestas ante muchísimas temáticas, dando como resultado una buena participación de los agentes.

Para que las estrategias didácticas puedan emplearse en el aula, hay que conocer las metodologías de enseñanza de los docentes. Las metodologías, son procesos categorizados, que tienen una base teórica, que, si bien describen y generan conocimientos de saberes específicos, también conectan líneas de tiempo y procesos experienciales, que, enriquecen la conceptualización temática, o sea, que son pasos a desarrollar ligados a definiciones,

explicaciones, presentaciones y conclusiones pedagógicas; desde lo metodológico, Como afirma Kaplún (1998):

Hay otra consecuencia importante de esta relación entre aprendizaje y ejercicio de la expresión. El postulado podría enunciarse así: cuando el sujeto educando logra expresar una idea de modo que los otros puedan comprenderla, es cuando él mismo la comprende y la aprehende verdaderamente. (p.163).

Lo que quiere decir, que dichas metodologías tienen como finalidad establecer y administrar contenidos, pero, su meta también se centra en que se llegue a una producción de ideas o conocimientos que puedan ser comprendidas por el individuo, pero que de igual manera este pueda compartirlas para aprender con el otro.

Kaplún (1998) menciona que: Para cumplir sus objetivos, todo proceso de enseñanza/aprendizaje debe, entonces, dar lugar a la expresión personal de los sujetos educandos, desarrollar su competencia lingüística, propiciar el ejercicio social mediante el cual se apropiarán de esa herramienta indispensable para su elaboración conceptual; y, en lugar de confinarlos a un mero papel de receptores, crear las condiciones para que ellos mismos generen sus mensajes pertinentes en relación al tema que están aprendiendo. (163).

Hay diversas metodologías que generan un proceso de enseñanza y aprendizaje factible y beneficioso para el estudiantado, pero para que esto se dé, el pedagogo debe tener claro el concepto de “enseñar”.

El proceso de enseñanza, no debe ser excesivamente unidireccional, pues es la participación, la publicación de diferentes visiones y la construcción social, pilares importantes en la fundamentación de dicho proceso y también culpables del éxito del mismo, pues dejar en un solo punto y en una sola relación los momentos de desarrollo del ser, lo

harán vivir carencias y no estar prevenido a nuevos aportes exteriores a los de su propia burbuja. Como señala Kaplún (1998):

“Cuando se ve a la educación desde la perspectiva unidireccional que el paradigma informacional conlleva, se tiende casi inconscientemente a no asignar valor a la expresión de los educandos y a sus intercambios”. (p.162).

Entonces para concluir la idea de qué es enseñar, se debe entender pues, que enseñar no es dar conceptos en gran cantidad, generar un sinfín de datos que ni se logren consumir, presentar casos o teorías para forjar eruditos, enseñar es comunicar pero dejar que los estudiantes se comuniquen, como anunciaban Díaz, et al (2006):

En vez de considerar que su tarea docente consiste en enseñar los hechos, conceptos y procedimientos de la asignatura, como si su tarea fuese verter el conocimiento en la cabeza de sus alumnos, hasta completar la medida adecuada, proporcionando las respuestas correctas que deben ser recordadas, esperan que sus estudiantes se animen a buscar respuestas a las preguntas importantes, utilizando para ello la metodología, los supuestos y los conceptos de la propia materia (y también los de otras afines). (p.5).

Así que, cuando el pedagogo entiende la relación de los implicados en los momentos de clase con el contenido, pero además logra una participación y apropiación del mismo, cumple con el propósito de usar una metodología de clase, obteniendo un proceso de enseñanza amenizado pero que concreta los medios y técnicas propuestos por este, donde las estrategias didácticas, cumplen un rol importante, puesto que estas son las encargadas de contextualizar sus procesos o ayudar en la consecución de logros buscados por este profesional de la educación.

6.2. Narrativas animadas

La creación de una película o serie animada, conlleva al desarrollo de un lenguaje visual y de ciertos mensajes donde el espectador es el encargado de brindarle un sentido más amplio.

Marín (2009) afirma que: “La creación de un dibujo implica, pues, la “creación de un objeto”, en donde se subrayan los aspectos más salientes de un discurso. El lector/espectador podrá decodificar en su lectura visual-audiovisual”. (p.3).

Toda historia audiovisual, cuenta con personajes, objetos o escenarios diversos y por ende la creación de los mismos, mezcla diferentes técnicas de producción y forja diversos conceptos que dan relevancia a una historia, Marín (2009) nos dice:

El dibujo animado, si bien comparte puntos en común, se diferencia de la ilustración y del cómic, precisamente, porque el cine permite que estas representaciones tengan un movimiento, logrado mediante la exposición de la película, fotograma a fotograma. Se debe recordar, además, que toda película de dibujos animados es un movimiento visual continuo. (p.4)

Por esto y por la evolución continua de las tecnologías, la animación ha pasado de un contexto tradicional a darse en situaciones como el cine 3D. Ribes (2014) dice:

El cine de animación es fruto de un conjunto de innovaciones tecnológicas que parten del taumátropo de John Ayrton Paris, fechado en 1824. La evolución de estos ingenios no ha cesado. En nuestros días, la convergencia digital ha alcanzado, también, el entorno del cine de animación y los desarrollos, en lugar de ser mecánicos son, desde finales del siglo XX, fundamentalmente digitales. Esta evolución imparable de las herramientas ha llevado a establecer procesos productivos concretos, que también han ido cambiando, influidos por

diferentes factores, como el mercado o las modas. Pero los condicionantes y las limitaciones de la tecnología de cada momento los han marcado de una forma determinante. (p.1)

Y si se habla de productos concretos, se habla de productos que han tomado fuerza y distinciones dentro de una amplia gama, tal y como anuncia Valero (2015):

A través del prisma del dibujo animado, consagrado en la memoria colectiva, el cine infantil conquista un nuevo territorio abierto a las particularidades de la sociedad y las efemérides del momento. En una época caracterizada por la sobreabundancia de discursos, que se fusionan y se disgregan continuamente, aparecen nuevas propuestas narrativas que se construyen sobre la base de la fragmentariedad, la mezcolanza, el nomadismo de géneros, el cruce de lenguajes y modelos comunicativos, ofreciendo elementos simbólicos para que, desde la infancia, se construyan: una historia, unos valores y una identidad. (139).

Y como buen formato del cine, no solo ha evolucionado en su parte técnica, sino que también ha desarrollado fundamentos del cine real, apostando por la utilización de conceptos y producción de historias con mayor sentido, así exageren o no tomen puntos específicos de la realidad. Marín (2009) menciona que:

El cine tiene que ver con el deseo, lo imaginario, lo simbólico y los juegos de identificación que realiza el espectador, porque lo condicionan de una manera inconsciente. Estos aspectos del cine son estudiados desde los campos de la psicología, sociología, semiótica, entre otras disciplinas. (p.7)

Hablando puntualmente de la narrativa, la construcción de la misma está fragmentada en diversos parámetros que buscan atrapar al espectador desde los símbolos y desde lo experiencial, Marín (2009) afirma que:

Este cine apela a una percepción de tipo automático y pasivo-emocional. No es lineal, sino continua, fragmentada y rítmica, ya que muestra un sinnúmero de situaciones, en donde la atención es constante. Las escenas son vertiginosas y el espectador se siente atrapado por lo que ve y oye. Las emociones provocadas por la dispersión de sus elementos –incluso de los efectos especiales–, lo llevan a interpretar la acción en un ámbito poco común. (p.72).

Debido a su popularización en el mercado, las productoras de dibujos animados, ahora apuestan por ciertas recetas establecidas, pero son caracterizadas en distintas interpretaciones para conseguir un reflejo más amplio de la realidad humana. Marín (2009) con respecto a este tema, menciona:

En el cine de dibujos animados, este mundo es casi idéntico. Intenta parecerse a nuestra realidad, con el único propósito de seguir los dictados de una moda, los cánones que una empresa comercial impone o los esquemas de un Homo Violentus. Esta situación podemos analizarla desde dos posturas distintas: las emociones que provoca y el discurso ideológico. (p.77)

Por estas y por muchas razones más, los dibujos animados han pasado a otro entramado más directo con el ser humano, señalando cuestiones colectivas y privadas, educativas y de entretenimiento y ciñéndose a características que lo atan a la moda o al movimiento masificado pero guardan también desde sus propias raíces cierta identidad, que lo hace un recurso llamativo, nutrido de conceptos e ideas de sumo valor y un acabado estético bastante útil para concebir las diversas situaciones que lo rodea.

6.3. Narrativas animadas en las estrategias didácticas

Los medios, le permiten al docente llevar el conocimiento de distintas maneras y aportan a las estrategias didácticas de dicho profesional. Huergo (2007) señala que:

El uso de los medios en educación está permeado por los formatos y géneros más frecuentes, que pueden ser potenciados al encuadrarlos en un horizonte pedagógico. En todos ellos, debemos considerar etapas de preproducción o pre alimentación, de producción y de post-producción (que en un sentido crítico, debe alentar el diálogo, la crítica y la praxis) (p.15)

Los medios permiten adentrarse en una fase de pre alimentación y de producción, donde los cimientos que ahondan en lo cognitivo de cada ser humano dan unos saberes previos, los cuales son claves y determinantes para generar nuevos conceptos y ramajes que conecten los anteriores con estos.

Dichas bases permiten una evolución y aceptación del asunto que se está tratando, generando así, no solo un conocimiento estático, sino elementalmente adverso a esto, donde se crea un conocimiento que permite moldear una experiencia propia y nueva.

Facilitando así, la etapa de post-producción, que no es más que el análisis del proceso completo, de los resultados y objetivos completados y donde además se pulen los mismos para darles un valor más significativo.

El docente debe ser astuto y entender que, a partir de las estrategias didácticas que este desee emplear, los materiales y medios que ha decidido utilizar para relacionar los momentos de clase, lo llevan a una diversa gama de obtención de frutos. Kaplún (1998) nos cuenta que:

En lo que incumbe al empleo de medios en la educación, bienvenidos sean, en tanto se los aplique crítica y creativamente, al servicio de un proyecto pedagógico por encima de la mera racionalidad tecnológica; como medios de comunicación y no de simple transmisión; como promotores del diálogo y la participación; para generar y potenciar nuevos emisores más que para continuar acrecentando la muchedumbre de pasivos receptores. (p. 161)

En pleno siglo XXI, en la llamada “era digital”, no es sorpresivo ver como nuevas técnicas y nuevos productos en el medio audiovisual, ahora pueden ser llevados al campo de la pedagogía.

El potencial del cine y el seriado animado, muchas veces es ignorado por los docentes, pues estos creen o suelen creer que dichos productos tratan únicamente la fantasía y todo aquello que tiene que ver con el ocio, más no con las exigencias de un sector como lo es el educativo. Dueñas (2015), explica algunos beneficios de los dibujos animados en las siguientes palabras:

En sí, los dibujos animados favorecen la comprensión de la realidad y se presentan como un dibujo caricaturizado para facilitarnos la comprensión de esa realidad de forma más creativa y entretenida. Por esta razón, la animación puede contribuir mucho más a la educación de lo que parece, sin ser únicamente una herramienta de aprendizaje estrictamente educacional, sino también un recurso de diversión y entretenimiento, visto desde la perspectiva de la audiencia infantil. (p.21)

Pero entonces ¿tiene la animación alguna influencia que pueda ser aprovechada en los procesos educativos por parte de la población universitaria? Dueñas (2015), también comenta que:

La influencia de la animación es algo que en la actualidad no se debe tomar a la ligera, pues tiene una fuerza semiótica, cognitiva y afectiva, que son muy importantes no sólo para el aprendizaje, sino también para la experiencia de cada persona. Sí de hecho una película (animada o dramatizada), una serie televisiva, un programa de dibujos animados, o incluso juegos de video, generan reacciones de recuerdos, acciones, emociones y hasta vivencias

tanto en jóvenes como en adultos, no se diga también en los niños, quienes tienden a captar con mucha más atención y curiosidad todo lo que les rodea. (p.22)

Por esto y por muchas otras razones, cabe recalcar su importancia en las estrategias didácticas, donde estos productos audiovisuales colaboran no solo generando movilidad de opiniones en clase, sino siendo los mismos conectores del conocimiento pero desde una mirada más lúdica y creativa, también dichos productos ayudan en la creación de diferentes ideologías, conceptos e identidades, que llevadas a un aula de clase, pueden ser elementos de mucho valor y transformación.

7. Marco metodológico

Esta investigación es de carácter cualitativo, ya que no se centra en tratar los datos como cantidades numéricas, sino como experiencias humanas a las cuales se otorgarán significados, es decir, más que cuantificar lo visto, se interpretará lo observado en ciertas personas, en este caso, educandos y educadores.

El objeto de estudio dentro de este trabajo, son los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, aclarando que, entran dentro de esta investigación, tanto docentes con materias teóricas, teórico-prácticas como prácticas.

Teniendo en cuenta el objetivo general de este proyecto, que parte del análisis de las estrategias didácticas empleadas por dichos docentes de la Universidad Tecnológica de Pereira con relación al uso de Películas y Series animadas, se busca aplicar una mirada objetiva en sus procesos, experiencias, metodologías y respuestas, las cuales señalen la integración de dicho material en sus aulas de clase y vivencias pedagógicas.

El material animado representa un formato con rasgos educativos que pueden ser útiles en los procesos pedagógicos universitarios, por lo tanto se desea identificar el papel del mismo en las estrategias didácticas de estos docentes, el conjunto de estrategias didácticas de estos educadores y también señalar algunas ventajas y desventajas de este material audiovisual dentro de los procesos educativos de la LCIE.

El método es descriptivo, lo que quiere decir que este ayuda a visualizar las características propias de la población seleccionada y a analizar sus elecciones y además ayuda a que los datos obtenidos no sean involucrados netamente con la subjetividad del investigador, sino que por el contrario guardaran relación con la naturalidad de los hechos.

Para llevar a cabo el análisis de datos de esta investigación teniendo en cuenta su naturaleza, lo que se busca es interpretar los datos conseguidos y brindar un aporte sujeto a los hechos observados de manera objetiva, tal y como mencionaban Strauss y Corbin (1998):

Al hablar sobre análisis cualitativo, nos referimos, no a la cuantificación de los datos cualitativos, sino al proceso no matemático de interpretación, realizado con el propósito de descubrir conceptos y relaciones en los datos brutos y luego organizarlos en un esquema explicativo teórico.(p 20)

El proceso se centra en tratar de comprender esa base de información a partir de una teoría, la cual organiza de manera adecuada los datos aportados por los instrumentos seleccionados, entonces al ser esta una investigación cualitativa y descriptiva, se optó por utilizar la teoría fundamentada, “esta metodología, comúnmente conocida como teoría fundamentada, fue construida originalmente por dos sociólogos, Barney Glaser y Anselm Strauss (Glaser, 1978, 1992; Glaser y Strauss, 1967; Strauss, 1987)” (Strauss; Corbin, 1998, p.18).

Para que dicha teoría funcione y se analicen adecuadamente los datos, se debe realizar una codificación abierta y una codificación axial.

La primera busca detallar minuciosamente la información, separando a partir de sus rasgos los conceptos tratados, de tal manera que luego puedan categorizarse.

Entonces como señalaban Strauss y Corbin (1998):”Hablando en términos generales, durante la codificación abierta, los datos se descomponen en partes discretas, se examinan minuciosamente y se comparan en busca de similitudes y diferencias” (p 111).

Y la segunda busca que la información se complemente, o sea toma dichas categorías y las enlaza y relaciona. “El propósito de la codificación axial es comenzar el proceso de reagrupar los datos que se fracturaron durante la codificación abierta” (Strauss; Corbin, 1998, p 135).

Obteniendo así, un análisis desde el detalle, que luego encuentra el eje central que le ayudará a enfrentar los datos con relación al marco teórico, llegando así a la construcción de las conclusiones de este trabajo.

Así que los pasos a seguir para cumplir con este método de recolección de datos fueron los siguientes, primero realizar la formulación del problema, en este caso, cómo afecta el desconocimiento de las formas de uso y de implementación de estos recursos (Películas y series animadas) en los procesos didácticos de los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira.

Es pertinente identificar, de manera complementaria, una serie de falencias o incidencias, que no permiten que dicho material pueda unirse o relacionarse respectivamente a las estrategias didácticas de dichos profesionales y que por ende no sean aplicadas en sus proyecciones pedagógicas.

Así que, para reconocer con profundidad las estrategias didácticas de los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, se tuvieron en cuenta las siguientes técnicas de recolección de datos.

7.1. Observación

Al ser esta una investigación dirigida por el método descriptivo, la observación es una buena técnica para determinar ciertos factores de una manera fiel a la realidad.

Esta técnica ayuda a generar una interpretación a las situaciones vividas en un aula de clase y a las estrategias didácticas que son utilizadas cotidianamente por los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa.

La observación colabora con el objetivo de esta investigación, específicamente con el objetivo general el cual busca “analizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, en las que usen Películas y Series animadas”, ya que permite reconocer cuales son las estrategias didácticas usadas generalmente por dichos docentes y cómo estas son abarcadas para llegar a la selección de recursos de clase.

Es pertinente mencionar que como se desea ” identificar el papel de las Películas y Series animadas en las estrategias didácticas de los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa”, la interpretación permite visualizar los rasgos de una estrategia didáctica, que según el marco teórico, estas ayudan a premeditar la participación del alumnado, tienen un amplio aporte a la base conceptual del pedagogo, influyen actividades o facilitan la consecución de logros académicos y se dice que estas están ancladas a una serie de recursos, por ende el rol de las películas y series animadas dentro de las estrategias es clarificado por los hechos observados en el aula.

Las narrativas animadas buscan llevar mensajes y amenizar el discurso del profesional de la educación pero también buscan una identificación con el alumnado, a través de esta técnica podrá analizarse si estos productos pueden ser nombrados y llevados al salón de clases por alguno de los agentes que participan en el proceso educativo.

Para señalar ciertos factores observados en el salón de clase, se utilizará un instrumento que permita la anotación de dichos sucesos y esto se dará a través de un formato de diario de campo, este, guarda una relación concreta con lo observado en el aula y permite representar datos importantes para las conclusiones de este trabajo.

El diario de campo, permite describir ciertos ítems, que son reflejo del marco teórico, en este caso, dicho diario busca ser una herramienta que ayude a interpretar los siguientes puntos:

- Visualizar el objetivo de la clase que se está observando, o sea, se busca reconocer las intencionalidades de la misma.
- Observar los momentos y actividades de clase, donde las bases teóricas, los procesos experienciales, la determinación de roles de los agentes presentes y las explicaciones, ofrecerán datos relevantes para comprender las estrategias didácticas.
- Conocer los recursos didácticos propuestos por los docentes.
- Aparición de las películas y series animadas, esto, para identificar específicamente el papel de las mismas o analizar la preferencia ante otro material llevado al aula.

El instrumento formal se puede observar en el **Anexo 1**.

Esto, con el propósito de relacionar las conductas de los agentes participantes de la clase y los recursos que conforman la estrategia didáctica seleccionada, por ende al reconocer el objetivo se tienen en cuenta los logros que busca el docente y se justifican las actividades planteadas para la sesión, al conocer estas, se pueden poner a prueba los cimientos teóricos y demás recursos expuestos ante la clase para verificar su veracidad ante la construcción de conocimiento o la apropiación de saberes de manera pertinente.

Dichos ítems suman o restan valor a la apropiación de las películas y series animadas en el aula, permitiendo reconocer así, una serie de ventajas y desventajas del audiovisual en ciertas clases que hacen parte del pensum de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa.

7.2. Entrevista

Ya que los docentes tienen metodologías de clase y con estas direccionan sus estrategias didácticas, es importante conocer sus experiencias pedagógicas con la integración de productos audiovisuales, sus puntos de vista frente a estos y sus vivencias junto a la presentación o ejemplificación usando películas y series animadas, ya que esto hará visible las ventajas y desventajas de llevarlas o no al aula, colaborando con el objetivo específico de este proyecto el cual es el siguiente: “Señalar las ventajas y desventajas que se pueden dar en la implementación de las Películas y Series animadas en las estrategias didácticas de los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa”.

Un punto importante que esta técnica ofrece, es el hecho de que brinda una caracterización de las posturas del educador, amplía la visión del conocimiento frente al valor educativo de estos formatos animados y permite reconocer el consumo por parte de estos educadores de tal material.

Las narrativas animadas, según el marco teórico construido, guardan relación con aspectos simbólicos, psicológicos, sociales y emocionales, por ende las respuestas del educador son de sumo valor para reconocer si considera que esto pueda ser una fortaleza para tratar ciertos conceptos que se ven en la carrera de Licenciatura en comunicación e informática educativa.

Por esto, a través de una serie de preguntas, se busca que el docente brinde algunos fundamentos para las conclusiones de este trabajo investigativo.

Las preguntas construidas buscan aclarar algunos aspectos de las estrategias didácticas seleccionadas por los docentes entrevistados, también ayudan a reconocer sus referentes, formatos y recursos predilectos para elaborar u organizar la base de datos conceptuales de sus clases, buscan además vislumbrar el tipo de experiencias creadas por dichos recursos audiovisuales y analizar el consumo de estos profesionales del mismo material para estudiar si esto tiene alguna incidencia con su aparición en clase.

Estos ítems salen del marco teórico, puesto que las películas y series animadas, son grandes influenciadores, que como especificó Dueñas (2015):

La influencia de la animación es algo que en la actualidad no se debe tomar a la ligera, pues tiene una fuerza semiótica, cognitiva y afectiva, que son muy importantes no sólo para el aprendizaje, sino también para la experiencia de cada persona. P.22.

Por ende, la información que pueda suministrar el docente a través de la entrevista semiestructurada, contextualiza no solo los objetivos de este proyecto, sino que permite verificar puntos del marco teórico.

El instrumento formal se puede observar en el **Anexo 2**.

Los ítems tratados en la entrevista semiestructurada fueron los siguientes:

-Identificación de las estrategias didáctica del docente, aquí el profesional de la educación menciona las decisiones y la conformación total de su estrategia o estrategias para lograr cumplir con el objetivo de su clase.

-Reconocimiento de la base conceptual del docente y de los recursos de su preferencia, así, se señala la predominación de una base de recursos que pueden esclarecer preferencias por el uso de audiovisuales animados para dinamizar una clase.

- Experiencias significativas del docente con el uso de las Películas y Series animadas, con los relatos de los pedagogos o con su señalamiento de factores llamativos de dichos audiovisuales, se pueden reconocer las ventajas de dicho formato en el aula.
- Consumo del docente de material audiovisual animado, las costumbres de consumo del profesional, pueden señalar su reconocimiento del material, puesto que si no hay consumo es poco probable que este material sea llevado a clase.

Estos ítems son de sumo valor pues acercan al investigador a los hábitos de consumo del profesional frente a las Películas y series animadas y recrean una serie de argumentos que verifican el papel de dicho material en el aula de clase, específicamente en las estrategias didácticas de los docentes de la Licenciatura, además justifican el uso de las mismas y aprueban su valor educativo, ya que las experiencias que se forjan alrededor de las mismas son pruebas cercanas de que el uso de dichas producciones pueden sustituir, reforzar o ampliar conceptos llevados a través de métodos tradicionales educativos.

7.3. Aplicación de los instrumentos

Para cumplir con una investigación objetiva, es necesario predeterminedinar algunos factores (población, instrumentos de recolección de datos y análisis de datos) que facilitarán las respuestas del manejo del audiovisual animado en las aulas de clase.

Por tal motivo, es primordial seleccionar una población a investigar y del mismo modo, son estos agentes los que determinan una serie de posibilidades al recurrir a estas películas y series animadas y puntualizan entonces, una serie de ventajas y desventajas frente al uso de las mismas en los momentos de una clase.

Pero algo que no ha de dejarse a un lado, es el diseño y la implementación de una serie de instrumentos, los cuales permiten que los agentes analizados brinden una serie de respuestas

o momentos a observar que integran tanto el campo del audiovisual animado como el de los procesos didácticos de dichos docentes, esto, para vislumbrar el verdadero papel de las películas y series animadas en las estrategias didácticas de los pedagogos de la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa.

Luego, se puede hablar de un análisis de los datos, los cuales a través de una organización y una estructuración de ideas, correlacionan la información con los actos y así, se captan unos hallazgos los cuales dejan entrever las conclusiones de este proyecto.

Todos estos procesos son necesarios para obtener unos hallazgos, los cuales legitiman el qué está pasando con esta clase de audiovisuales en el aula de clases en la actualidad y señalan además, las miradas de los profesionales de la educación frente al uso de las mismas, para llegar a estos hallazgos primero se debe seleccionar una población.

7.3.1 Selección de la Población

Como se había mencionado con anterioridad, esta investigación es de carácter descriptivo y busca dar una mirada objetiva a los procesos y respuestas obtenidos por parte de docentes de materias tanto teóricas, como prácticas o una combinación de las dos anteriores de la carrera Licenciatura en Comunicación e Informática educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira.

Razón por la cual se escogió a tres docentes de diferentes áreas, los cuales han utilizado a lo largo de sus procesos educativos cortometrajes, películas o series animadas, estos ayudan a esta investigación, ya que permiten reconocer el rol de estos productos audiovisuales en sus estrategias didácticas a la hora de enseñar.

Además, son útiles a la hora de obtener información, ya que comparten su mirada como profesionales de la educación frente a este tipo de producciones que al ser integradas en los procesos educativos tienen una serie de rasgos particulares.

De esta manera los docentes seleccionados permiten entrever cómo se aprovechan estos audiovisuales, ofrecen información para así entender si son interesantes o útiles para el docente y ayudan a comprender entonces el porqué de su aparición en el aula.

A dos de los docentes seleccionados se les aplico ambos instrumentos de investigación, los cuales ya fueron mencionados con anterioridad, estos son una observación objetiva que sería consignada a través de un diario de campo y una entrevista semiestructurada para obtener respuestas más cercanas al docente, su perspectiva y su opinión frente al uso de películas y series animadas en el aula.

También se suma un tercer docente con el cual se lleva el proceso de observación, pues presenta una serie de cortometrajes animados en sus clases para explicar diversos conceptos de su materia, por ende es de suma importancia llevar a cabo este proceso con él, pues permite ver el rol de estos audiovisuales en una estrategia didáctica.

Los agentes seleccionados ayudan a generar un análisis general sobre el uso de series y películas animadas en la LCIE, puesto que son docentes que han tenido experiencias con esta clase de audiovisual y por esto mismo, son docentes seleccionados, pues son estos los que pueden hablar de unas ventajas o desventajas al usarlos en el aula, ya que han tenido dicha experiencia y pueden explicarla, demostrarla y generarla.

Se aclara entonces, que se escoge a tres docentes puntualmente, ya que estos han usado material audiovisual animado y dictan materias de diversa naturalidad dentro del programa, estos tres son representantes de los docentes que usan dichos productos, ya que los docentes

que no utilizan Películas y Series animadas no le competen a esta investigación, ya que si bien se busca aclarar su poca participación en el aula, no se busca el porqué de su ausencia.

Pero además de contar con una población específica, es necesario consumir sus respuestas a través de un instrumento para luego analizar sus datos con detalle y así obtener unas respuestas coherentes que nutran esta investigación.

7.3.2. Diario de Campo

A través del método de observación, se pueden analizar diferentes características que intervienen a la hora de desarrollar una estrategia didáctica; en el aula de clase, tanto los roles, la participación, las bases conceptuales, entre otras, son puntos clave para significar una experiencia educativa, razón por la cual al diseñarse un diario de campo se han de tener en cuenta ciertos factores para obtener información que ayude a cumplir con el trasfondo de esta investigación.

Una materia tiene cierta naturalidad, o sea, son materias teóricas, prácticas o teórico-prácticas, donde hay un docente implicado, un grupo, un momento específico y unos momentos de clase, desde el punto de partida que inicia con el saludo del docente a sus estudiantes, hasta el tiempo de cierre, varias son las conductas o actividades planeadas o fluidas que marcan el desarrollo del aprendizaje.

Para obtener información de las estrategias didácticas utilizadas por docentes y así reflexionar sobre dichas conductas, debe identificarse el objetivo de clase, el cual es la meta que quieren cumplir los agentes partícipes, el rol de los mismo, su participación, la aparición de material didáctico, como lo puede ser una hoja de papel hasta una película animada, por ende estos factores han de concretarse en el diario de campo para entrever si los conceptos de

clase y actividades llevados por los docentes se relacionan con los productos didácticos seleccionados por estos mismos o con sus estrategias como tal.

Así que se ha de consignar puntualmente lo visto en clase y se ha de desarrollar en un documento punto por punto la información obtenida, luego, se busca vislumbrar las categorías del marco teórico entre lo conseguido.

Este proceso se realiza, porque por ejemplo, esto sirve para señalar que los conceptos trabajados en el desarrollo de cada sesión educativa tiene una intención clara, entre otras opciones.

Por ende, se llevó a cabo un proceso de observación de dos clases diferentes dictadas por dos docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa y se apuntó detalladamente cada característica de la clase y momento desarrollado.

(Visualizar Anexo 3. Diario de Campo #1 con sus respectivas respuestas)

(Visualizar Anexo 4. Diario de Campo #2 con sus respectivas respuestas)

En conclusión, es importante leer, releer y reflexionar sobre lo estipulado en el formato de diario de campo y categorizar o segmentar la información para encontrar a través de ideas separadas un hallazgo conjunto que permita entender el porqué de cada situación y su funcionalidad en clase.

7.3.3. Entrevista

La entrevista es un instrumento que permite conocer los puntos de vista y experiencias del entrevistado, por ende se arrojan datos que son de sumo valor al retratarse actividades y procesos con las estrategias didácticas vividas por los docentes seleccionados como participantes de esta investigación.

Para llevar a cabo una entrevista fluida, es necesario generar un guion y segmentar las preguntas, indicando cuales son las principales y cuales las de segundo orden que pueden alimentar la investigación, para lograr este propósito, en esta entrevista se tuvieron en cuenta preámbulos como los siguientes:

-Estrategias didácticas: Se busca conocer las estrategias didácticas más utilizadas por los docentes seleccionados, conocer también si tienen alguna predilecta o si las organizan y generan según el motivo de la clase y por otro lado, se busca reconocer el proceso de selección de las mismas y cómo se desarrollan en el aula.

-Referentes conceptuales: Los docentes cuentan con una base teórica que sirve para nutrir el contenido de clase, esta base teórica puede ser construida desde el discurso de ciertos exponentes de teorías o conceptos, desde bases bibliográficas, desde diversas ponencias, puede construirse a través de material obtenido en recursos digitales o productos audiovisuales visualizados, por tal motivo se requiere conocer cómo se fundamentan dichas bases y si hay preferencia por algún formato, pues esto indica que se usan con mayor recurrencia.

-Películas y Series animadas: Las películas y series animadas al ser objeto principal a analizar dentro de este proyecto, generan esa inquietud de si son utilizadas en clase y por esto mismo si han llegado a generar una experiencia significativa dentro del aula, esto permite visualizar las bondades o desventajas de estos productos en el aula e indican si pueden usarse relativamente en clase para formar un proceso educativo pertinente y nutritivo o si no significan el momento en el aula.

-Consumo de Películas y series animadas: Analizar si los docentes consumen este tipo de formatos es necesario, ya que habla de una serie de hábitos fomentados por los mismos y

sobre sus intereses propios, razón por la cual estos mismos productos son llevados al aula, si el docente los conoce, puede arrojarse una mayor probabilidad de llevarse o nombrarse en el salón de clase.

Al dividirse de tal manera las preguntas de la entrevista, se obtienen una serie de ideas y un discurso coherente que habla del rol de las películas y series animadas y que se confronta con las estrategias didácticas de los docentes, sus respuestas han de generar unas razones que fomentan su uso o que demuestran el porqué de un uso mínimo.

Esto puede observarse en las respuestas obtenidas por los docentes entrevistados, donde estos apropian tales conceptos y narran sus opiniones que son fundamentales en este proceso.

(Visualizar Anexo 5. Entrevista Semiestructurada #1 con sus respectivas respuestas)

(Visualizar Anexo 6. Entrevista Semiestructurada #2 con sus respectivas respuestas)

En conclusión, han de destacarse y categorizarse los comentarios obtenidos por parte de los docentes a entrevistar para obtener un análisis completo que fundamente una idea sobre los procesos llevados en el aula de clase con relación a las estrategias didácticas y el formato audiovisual animado.

7.4. Análisis de datos

Para analizar los datos y puntualizar una serie de hallazgos, es necesario aplicar una teoría que fundamente un proceso de categorización de la información obtenida y con esto consumir una idea completa por cada una de estas.

Más adelante las categorías se enfrentarían con lo mencionado en el marco teórico para analizar si se obtuvo o no la respuesta que se estaba buscando en esta investigación, como se

mencionó con anterioridad la teoría, escogida para abordar el análisis en este trabajo, es la teoría fundamentada.

Recordando que la teoría fundamentada fragmenta y luego hila la información a través de categorías, podría señalarse que esta permite que se genere una codificación de toda la información a través de sus semejanzas.

Primero es necesario señalar y separar por colores las ideas que tengan relación o que se repiten dentro de los datos obtenidos, estas ideas luego serán organizadas por temática, para así poder reflexionar y crear una idea y una mirada amplia de lo obtenido, consiguiendo entonces, una información segmentada pero complementada que detallan de mejor manera la información.

Evaluando por categorías los datos obtenidos tanto en el diario de campo como en las entrevistas semiestructuradas, se organizó el análisis de la siguiente manera:

7.4.1. Métodos, Medios y Técnicas del docente

Para los profesionales de la educación, cumplir con los lineamientos estipulados y abordar los conceptos con responsabilidad y con dinamismo es tarea del día a día, razón por la cual estos educadores buscan que al impartirse un concepto, este pueda verse desde diferentes puntos, para que esto se dé de manera articulada, los docentes buscan una complicidad entre sus métodos, medios y técnicas, organizándolos en una estrategia didáctica, la cual concentra estos tres factores nombrados.

Con los métodos, los docentes organizan sus procesos (planeaciones, selección del contenido, distribución de los momentos de clase, creación de actividades, organización de los roles de los agentes implicados, evaluaciones, entre otros) para llevar los conocimientos y

generar ciertas respuestas por parte del estudiantado, ocasionando así, una obtención de logros o un cumplimiento de los objetivos que este tenga con referencia a su clase.

Para conseguir dichos logros y fundamentar sus procesos en el aula, los docentes utilizan ciertas corrientes para desarrollar sus métodos, algunos se inclinan por el aprendizaje basado en problemas, tal y como lo hace la docente Marlly Leana Amariles (docente de teorías de la imagen de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa) la cual señala que utiliza tanto el trabajo colaborativo como el aprendizaje basado en problemas.

Estas y otras corrientes están a la mano para que el docente fundamente su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para que esto se logre exitosamente, muchos profesionales del campo de la educación buscan ciertos productos que confirmen, ejemplifiquen o señalen algún concepto que han de explicar en sus clases, ya que hoy en día los seres humanos son un poco más visuales y abarcan las situaciones desde esta perspectiva, algunos docentes han optado por buscar una serie de recursos (series, películas, imágenes, entre otros) que tengan la posibilidad de convertirse en parte de sus técnica (como por ejemplo, usar audiovisuales para nutrir conceptos de clase, seleccionar actividades a partir de la creación de un producto visual que implique la teoría, entre otros) que faciliten los procesos pedagógicos en las instituciones.

Como bien mencionaba Santiago Rengifo (docente de Licenciatura en comunicación e informática educativa), al usar el audiovisual en el aula de clase estas aportan tanto visual como oralmente al enriquecimiento o desarrollo de un espacio de enseñanza-aprendizaje.

En la sesión #1 del diario de campo, en la clase del profesor Andrés Camilo Agudelo (docente de Tecnología, comunicación y educación) se buscaba interpretar las situaciones dentro del material audiovisual presentado para enlazarlas con situaciones de la realidad, esto

se llevó a cabo a través del uso del audiovisual en el aula (producciones animadas) y fue a partir de unos cortos animados que se logró explicar corrientes como: el industrialismo, el feudalismo, el capitalismo y más, logrando articular la palabra del docente con las imágenes expuestas en el producto presentado.

Esto fue desarrollado de tal manera que el docente hace uso del televisor instalado en el aula de clase para proyectar el material audiovisual que había seleccionado para ilustrar sus conceptos con antelación y genera una participación por parte de su estudiantado, pues por grupos se desarrollaron unos argumentos, ejemplos y conclusiones que enlazaban tanto los temas de clase (determinismo tecnológicos, paradigmas del siglo XX, contextos sociales emergentes, temas tratados como la poiesis, entre otros) como las situaciones que se viven en la sociedad actualmente reflejadas en el audiovisual.

Generalmente cuando el docente decide llevarlos al aula (a los audiovisuales), este busca generar reflexiones y las reflexiones las conecta teóricamente, tratando que la función de este material sea de intermediario para el análisis y la generación de una participación.

Tal y como comentaba el docente Santiago Rengifo (docente de Sociedad, cultura y comunicación): “el audiovisual lo uso en asignaturas de corte teórico, trato en centrarme en algunos capítulos de series, en fragmentos de películas, a veces simplemente hago referencia a ellos para que los estudiantes busquen sobre este” y “con relación a los Simpson (serie animada), por su aporte político se pueden adaptar a los conceptos que manejo o he trabajado en algunos momentos, últimamente he usado canciones de bandas de rock que manejan o se relacionan con conceptos que trabajo para que los estudiantes las relacionen con la teoría”.

Pero no debe olvidarse de que no siempre son funcionales en clase, pues el profesor también señaló: “en ocasiones el audiovisual entretiene o distrae, más no ayuda con su propósito principal en el aula, educar”

Pero a pesar de que el audiovisual este buscando reclamar su lugar en el aula, hay varias razones para que los pedagogos no dejen de lado sus explicaciones orales, pero ya sea utilizando métodos tradicionales o buscando nuevas estrategias que sean un soporte para este tipo de acciones, estos tienen esa posibilidad de escoger los recursos que llevan a su clase y las formas en las que adaptan los mismos a su metodología y así orientar eficazmente sus asignaturas.

Y no solo han de determinar sus métodos y técnicas, sino que estos escogen los medios para brindar información o generar sus actividades, seleccionando a través de diversas plataformas, aquellas que sean más factibles y veraces con sus procesos en el aula.

Por ejemplo la docente Marlly Leana Amariles (docente de teorías de la imagen), expuso que usa otras plataformas para intentar cohesionar la teoría: “Otra cosa es que uso ejemplos cotidianos, les envío información a los estudiantes usando plataformas como WhatsApp, Facebook, entre otros medios, que son más pretexto que el eje central de la discusión”

Con estos métodos, medios y técnicas, se conforman las estrategias didácticas de los docentes, que son esas decisiones frente a diversos temas o acciones del pedagogo que le dan una mirada diferente a su clase.

7.4.2. Decisiones y acciones del docente

Teniendo en cuenta que las dinámicas han cambiado muchísimo y que ser docente hoy en día requiere de cierta toma de decisiones y accionares diversos, el profesorado se encuentra en un punto donde reconoce que hay unos pilares conceptuales en la materia que dicta pero

que también debe indagar qué está pasando hoy en día y así conectar con nuevas formas de enseñanza.

Si bien hay unos clásicos (teóricos que se han implementado desde el inicio de cada respectiva materia), también se ha de buscar unos referentes actualizados, es allí donde se analizan entonces las discusiones que se dan hoy en día en referencia a los conceptos de la materia.

Se debe entender que hay unos métodos tradicionales y unos teóricos que han acompañado desde sus inicios a las diversas materias que hoy conforman un pensum académico, pero, hay nuevas teorías, nuevos intelectuales y nuevos productos que aclaran muchos de los conceptos que son tratados en dichos planes de estudio y que pueden otorgar una mirada diferente al concepto, ya que como se mencionaba con anterioridad, este debe verse desde diferentes puntos.

Tal y como expresaba la docente Marlly Leana (haciendo referencia a la materia que dicta “teorías de la imagen) cuando dijo: “la idea es que tengamos una base teórica, en este caso que recurramos a los clásicos de la semiótica pero también que busquemos referentes actualizados, es decir qué están diciendo los historiadores o filósofos alrededor de la semiótica, o que han dicho los posestructuralistas alrededor de la semiótica”.

En lo observado en el diario de campo, es notorio que ambos docentes (Santiago Rengifo y Andrés Camilo Agudelo), buscan utilizar ciertos teóricos que son implementados desde años atrás, como lo son Paulo Freire y la educación bancaria- la educación liberadora, Kant y la ilustración, Hegel y la dialéctica para explicar un poco el concepto de poder, Manuel Castells, entre otras figuras respetables en el campo, también estos logran contextualizar la

teoría a través de movimientos y situaciones que se ven en la actualidad, como el capitalismo, el auge de la tecnología, las TIC y la sociedad, etc.

Además de nuevas teorías y discusiones, los docentes llegan al punto de buscar diferentes formatos que permitan narrar o contar conceptos de la materia, tratando de generar nuevas visiones y tratando de utilizar otro tipo de herramientas didácticas, esto sucede debido a que hoy en día se le permite al audiovisual entrar en el aula para ser aplicado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La entrada del audiovisual se permite gracias a las nuevas corrientes que hacen de dichos productos un referente constituido y dinámico en las clases, ya que si bien hay estrategias didácticas que pueden usar la pregunta, la provocación, el texto, las preguntas fuera de clase, entre otros, hay otras estrategias que le brindan la oportunidad de educar al profesor en otras líneas, como por ejemplo la gameficación y el storytelling.

Marlly añade: “el storytelling o el transmedia en la educación hace que uno tenga mayor cercanía con los estudiantes y se puedan encontrar puntos en común”.

El conocimiento debería ser revolucionario ahora, por estas razones, el docente debe buscar seleccionar unas estrategias y estas han de aportar al proceso y al papel del estudiante.

7.4.3. Papel del estudiante

El estudiante debe entender que el docente no es el único que debe debatir alrededor del conocimiento, tampoco es el único que puede proponer actividades o mencionar datos que sean importantes en los espacios educativos, ya que la participación de estos agentes los hace receptores activos pero también pueden ser emisores de sus saberes.

El hecho de investigar e indagar sobre una pregunta, hace que ellos aprendan el conocimiento y hagan propios los saberes, tomar consciencia de un contenido es de suma importancia ya que así pueden sostener una postura crítica ante él, le dan además significado al accionar del docente y a los recursos que este utiliza.

Por ejemplo hay capítulos de los Simpson que son muy explícitos frente al concepto (este puede ser un recurso en las estrategias didácticas de un profesor), otros no, entonces el docente busca que los estudiantes los relacionen con la teoría, no de una manera tan lejana.

Este tipo de procesos son notorios en el diario de campo, pues en la sesión observada de la clase del docente Andrés Camilo Agudelo, el cual a partir de un corto animado buscaba la participación de su alumnado, logró que a través de la presentación del vídeo, los estudiantes buscaran y encontraran la situación problema, asimilando entonces el significado de la poises, exponiendo de igual manera puntos sobre el capitalismo económico y todo esto debido a la interpretación de la animación, además estos encuentran elementos en la estética de dicho recursos, donde por ejemplo la paleta de colores (en tonalidades sepia y tonalidades grises por lo general), le da mayor peso a la historia.

Estas son algunas de las acciones que pueden llevar a que los estudiantes hagan un análisis actualizado pero sustentado con teoría, haciéndolos partícipes de su proceso pero con fundamentaciones no solo subjetivas sino objetivas en la teoría y la racionalidad.

Partiendo del hecho de que desde su propia postura, pueden entregar una serie de aportes que complementen un tema y que los hace sujetos críticos ante los conceptos, de igual manera, estos deben generar aportes desde el conocimiento impartido en el aula a través de la teoría, pues significan aquello que se les explica y ejemplifica en el salón de clases, haciendo del proceso, un proceso significativo y fundamentado.

Por otro lado, se puede pensar que ellos pueden ser productores, creadores de contenidos o emprendedores de la región, el Licenciado en comunicación e informática educativa cuenta con ese conocimiento del desarrollo de recursos, que le da otra mirada a sus capacidades que pueden ser importantes también en el aula.

La profesora Marlly Leana comentaba una experiencia vivida con estudiantes que cursaron su materia, donde sus alumnos al sentirse intrigados por el audiovisual animado, logran expandir su conocimiento en el mismo y usarlo en otras áreas y así reflexionar que pueden ser futuros creadores de este contenido.

Es en este punto, en el que se debe reconocer el potencial del alumnado, pues no solo cumple con el rol de receptor de información, sino que este es un agente que puede ser emisor y productor desde sus propias capacidades, pero hay que entender que para que esto logre potencializarse debe darse una búsqueda en conjunto.

7.4.4. Una búsqueda en conjunto

La búsqueda en conjunto que se da en el aula de clases, puede empezar desde el trabajo colaborativo, en equipo el trabajo se hace significativo, se da entre docentes pues para construir una buena base conceptual, (en cuanto la dirección del curso y del programa), esto se da de manera colaborativa con los compañeros profesores y también se da entre la relación profesor y estudiante.

Hay una puerta que ha de abrirse en el aula y es la puerta al diálogo como un proceso de aprendizaje amplio, que se dé el diálogo o una discusión, hace que los agentes participantes tomen responsabilidad en su accionar y busquen unos procesos, actividades, recursos y soluciones que permitan tener nuevas visiones del sector humano y profesional.

Si se tiene una licenciatura se debe buscar una reinversión en el mundo laboral, pero primero se debe buscar una reinversión del desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, es allí donde el docente debe tomar unas estrategias que se acomoden a su materia, esto requiere de un proceso de selección.

7.4.5. ¿Cómo se da el proceso de selección de las estrategias didácticas?

Para seleccionar una estrategia didáctica el docente parte de la naturaleza de su materia, o sea si esta es teórica, práctica o una combinación de las dos anteriores, es por esto que a la hora de trabajar un concepto estos buscan la manera para desarrollarlo, por ende las herramientas impartidas en clase dependen de lo que el docente quiere usar y de lo que crea que es más compatible según la naturaleza teórico-conceptual de la asignatura.

Algunos buscan obtener material para su clase a partir de las diferentes opciones que rondan en la cotidianidad del profesorado, uno de ellos es el docente Santiago Rengifo, el cual comentaba:

“Yo voy tratando de aglomerar cosas de lo que veo en televisión o películas para adaptarlas a situaciones, un ejemplo es la película “Green Book”, película reciente que se adapta con el concepto de cultura, y que además abarca conceptos más amplios”.

Es en este punto donde el docente decide llevar el material para reproducirlo en clase o lo nombra para ejemplificar alguna situación, otros no las seleccionan muy puntualmente, sino que ellas van llegando (las estrategias didácticas).

Con esta segunda opción, el educador implementa los recursos a medida que cosas nuevas llegan a él (se da de manera informal).

Lo que quiere decir que se da un encuentro con nuevo material, luego se evalúa si es pertinente llevarlo al aula.

Para seleccionar material, el docente debe analizar si se complementa con lo presentado en el aula, si este es llamativo pero no desconcentra al estudiante de la fundamentación teórica, debe ver su parte estética (si la tiene) y el lenguaje que este usa, entre otros factores, los cuales son el filtro que categoriza los productos que hacen que se pueda relacionar el contenido con dichas creaciones, también influye el gusto personal del docente, pues sus intereses personales de alguna manera, le brindan herramientas que pueden ser útiles en el aula.

Entonces es a partir de esos intereses personales, del consumo personal y de la perspectiva individual del docente, que ese banco de estrategias se va utilizando, abriéndole un campo a nuevos productos en las instituciones, uno de estos productos son las Películas y series animadas.

7.4.6. Narrativas animadas en el aula de clase

Las películas y series animadas buscan crear una cercanía o punto en común con situaciones que surgen en el día a día del espectador, por ende tratan diversos conceptos que se pueden visualizar en el aula de clase.

Las series y películas animadas son recursos que reclaman su lugar en las instituciones educativas pues están son simbólicamente, emocionalmente y gráficamente ricas en contenido y abordan diversos temas que van desde lo más cultural hasta lo más emotivo que toca al visualizador hoy en día.

Este tipo de material le permite al estudiante y al docente hacer un análisis significativo para que posteriormente se utilice en las aulas de clase.

Por lo cual dichos recursos permean al estudiantado y al profesorado al tomar de manera significativa las situaciones y esto genera una serie de inquietudes, mensajes, moralejas y explicaciones que hacen de una situación una caracterización conceptual.

Cuando han usado ese tipo de series animadas (los docentes entrevistados) les ha interesado el hecho de que hay buenas respuestas y que se muestra un aporte que es significativo, también que estos productos visibilizan el concepto en otro espacio y que también dan la posibilidad de llegar a él no solo viéndolo en el texto o en lo que dice el profesor.

Estas producciones generan relaciones con situaciones individuales pero también pueden generar un tejido social, o sea, se basan en un concepto que le permite al estudiante acercarse a sus compañeros o a sus docentes al tratar un recurso que pueda ser de su agrado y que los puede motivar a entender el contenido educativo de otra manera, ya que los recursos como películas o cortos animados les permite a los estudiantes pensar en ser creadores.

Aunque sus únicas posibilidades no son las de visualizarse en el aula de clase porque estas pueden ser referentes aunque no se lleven a la misma, está en el pedagogo, el decidir si estos pueden nutrir su materia y adaptarse a sus métodos, medios y técnicas.

Concluyendo, de esta manera se consiguió seccionar la información, analizar detalladamente y fundamentar ideas para desarrollar los hallazgos de esta investigación.

8. Hallazgos

Para cumplir con aquellos fundamentos que exige el diseño de una clase, el docente busca relacionar saberes, ejemplificar a través de situaciones y exponer la teoría utilizando diversos recursos y procesos (ya sean estos orales, visuales, auditivos, etc.) para que el estudiante comprenda el porqué de sus dinámicas y tenga un sentido completo sobre el contenido que se le está orientando.

Por ende, las responsabilidades que acarrean aquellos que pertenecen al cuerpo docente están enlazadas con la búsqueda constante de material educativo que sea nutritivo para desarrollar procesos de aprendizaje adaptados a las necesidades que tenga su alumnado y de igual manera con la planeación, selección y producción de información, lo cual se soluciona a partir de estrategias didácticas.

Establecer una estrategia didáctica relaciona tanto la capacidad del pedagogo para explicar y abordar un concepto de clase, como el proceso reflexivo que lleve a cabo el estudiante para integrar dicha información a su constitución racional o experiencial.

Como se había previsto en el marco teórico y citando de nuevo las palabras de PUIGGRÒS (2003):

La estrategia didáctica comporta toma de conciencia de las bases teóricas que la justifican y legitiman, concreción de la intencionalidad o meta, secuenciación de acciones a realizar de forma adaptativa, determinación de roles o funciones de los agentes implicados, contextualización del proceso y consecución total o parcial de logros. (p. 70)

A través de los datos abordados en la investigación y junto a la población determinada en este proyecto, se detectó que para seleccionar una estrategia didáctica, el docente parte de la naturaleza de su materia, o sea si esta es teórica, práctica o una combinación de las dos

anteriores, es por eso que a la hora de trabajar un concepto estos buscan la manera para desarrollarlo, por ende las herramientas impartidas en clase dependen de lo que el docente quiere usar y de lo que crea que es más compatible según la naturaleza teórico-conceptual de la asignatura.

Entonces al analizar las clases y procesos que abordan algunos docentes de la Licenciatura en Comunicación e informática educativa, se pueden comprender ciertas determinaciones que toman los docentes a la hora de llegar a la selección de una estrategia didáctica que alimente su materia.

Para conseguir dichos logros y fundamentar sus procesos en el aula, los docentes utilizan ciertas corrientes para desarrollar sus métodos, algunos se inclinan por el aprendizaje basado en problemas, tal y como lo hace la docente Marilly Leana Amariles (docente de teorías de la imagen de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa) la cual señala:

“Utilizo dos, la primera es el trabajo colaborativo, creo que en equipo el trabajo se hace significativo, ya que podemos compartir conceptos, conocimientos, dar ejemplos, etc. Y la segunda es el aprendizaje basado en problemas, es decir, poner una situación problemática y a partir de allí buscar respuestas a esa situación, utilizando la teoría como eje articulador entre el ejemplo o el caso para poder desarrollarlo”.

Otros llegan al uso de ejemplos cotidianos para que a través de los hábitos o de aquellos recursos que son del día a día del alumno el conocimiento evolucione de manera significativa, concreta e ilustrada por lo que les rodea.

También para abordar otras estrategias didácticas generales del cuerpo docente hay que recalcar que si bien las clases magistrales son útiles y necesarias para reforzar los conceptos vistos, estas también ceden espacio a un proceso de diálogo, el cual es necesario para

despejar las dudas del alumnado, pero algo que algunos docentes no dejan de lado, es el uso de material audiovisual para generar los mismos espacios y refuerzos, como señalaba Kaplún (1998):

“Cuando se ve a la educación desde la perspectiva unidireccional que el paradigma informacional conlleva, se tiende casi inconscientemente a no asignar valor a la expresión de los educandos y a sus intercambios”. (p.162).

Por tal motivo el profesional de la educación genera un proceso con varios matices a la hora de seleccionar sus momentos de clase y sus instrumentos, los cuales le ayudaran a integrar la información y a alcanzar los objetivos que este se haya propuesto.

Además de nuevas teorías y discusiones, los docentes llegan al punto de buscar diferentes formatos que permitan narrar o contar conceptos de la materia, tratando de generar nuevas visiones y tratando de utilizar otro tipo de herramientas didácticas, esto sucede debido a que hoy en día se le permite al audiovisual entrar en el aula para ser aplicado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La entrada del audiovisual se permite gracias a las nuevas corrientes que hacen de dichos productos un referente constituido y dinámico en las clases, ya que si bien hay estrategias didácticas que pueden usar la pregunta, la provocación, el texto, las preguntas fuera de clase, entre otros, hay otras estrategias que le brindan la oportunidad de educar al profesor en otras líneas, como por ejemplo la gameficación y el storytelling.

Para abordar dicho material los docentes tienen en cuenta primero, si este ha de servirles para cumplir con lo estipulado en el pensum de la carrera y por otro lado si guarda alguna relación conceptual o de cercanía con el estudiante para que este pueda apropiarse dicho

instrumento y logre darle un abordaje preciso y consolidado que profundice y permee el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para que esto se logre exitosamente, muchos profesionales del campo de la educación buscan ciertos productos que confirmen, ejemplifiquen o señalen algún concepto que han de explicar en sus clases, ya que hoy en día los seres humanos son un poco más visuales y abarcan las situaciones desde esta perspectiva, algunos docentes han optado por buscar una serie de recursos (series, películas, imágenes, entre otros) que tengan la posibilidad de convertirse en parte de sus técnica (como por ejemplo, usar audiovisuales para nutrir conceptos de clase, seleccionar actividades a partir de la creación de un producto visual que implique la teoría, entre otros) que faciliten los procesos pedagógicos en las instituciones.

Tal y como se analizaba en el marco teórico, dichas producciones ofrecen la ventaja de fundamentarse de manera simbólica y metafóricamente, lo cual permite que el propósito de reflexión pueda darse a través del análisis, ya que los estudiantes visualizan y señalan ciertos hallazgos que están dentro del material.

Ya sea por sus características estéticas, pues tanto la paleta de colores, el desarrollo físico de la escenografía y personajes o los cortes de este material pueden dar un seriado de pistas que le permiten al visualizador comprender un universo o ya sea por el anclaje importante que ofrece dicho material a la educación a través de las historias, porque al contemplar el guion de los mismos, no solo son detectados una serie de valores y situaciones ligados a la moralidad de las personas, sino que se entienden una serie de experiencias que no son ajenas a las que se viven dentro y fuera de una aula de clase, este tipo de material permite que el docente aborde los conceptos con una mirada diferente.

Las películas y series animadas, ofrecen una amplia gama de conocimientos, ya sea que hablen de arte, de cultura, de problemas emocionales, de pensamientos políticos, sociales o económicos, entre otros, conocimientos que pueden aprovecharse en los momentos del aula y que le ofrecen una serie de ayudas al maestro para desarrollar los conceptos que desea explicar en clase, este tipo de material didáctico correlaciona actividades con pensamientos. Valero (2015) comentaba: “A través del prisma del dibujo animado, consagrado en la memoria colectiva, el cine infantil conquista un nuevo territorio abierto a las particularidades de la sociedad y las efemérides del momento” (p. 139).

A la hora de hablar de las películas o series animadas, o ese tipo de formato, podría decirse que su potencial en el aula es que son formatos con los que se puede buscar un punto en común para desarrollar conceptos, ya que con estas se puede buscar ese punto en común entre teoría y el audiovisual.

Ya que hay una apuesta por un trabajo colaborativo, estos generan relaciones, pues los estudiantes relacionan así el concepto con su realidad, o sea estos identifican factores que ven en la teoría pero lo acercan a sus vivencias para adaptar dichos saberes a su día a día o para reflexionar sobre los cuestionamientos que abarcan los conceptos de clase.

Pero también pueden acercarse a sus compañeros o a sus docentes al tratar un recurso que pueda ser de su agrado y que los puede motivar a entender el contenido educativo de otra manera, ya que los recursos como películas o cortos animados les permite a los estudiantes pensar en ser creadores.

Hecho que recalcan los mismos docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa, pues ven en las posibilidades laborales de sus estudiantes no solo una segregación en el mundo educativo, sino también en el mundo de los medios, donde uno de

los sectores que les puede abrir las puertas a los mismos, es el campo de la animación, ya que el licenciado pasa por procesos de creación de guiones, de análisis del audiovisual y se permea de diversos procesos de creación donde todas las herramientas ofrecidas a lo largo de la carrera le permiten tomar liderazgo y entrar en el sector de creación de producto.

9. Conclusiones

Partiendo del hecho de que esta investigación se preocupa por reconocer el movimiento de las Películas y series animadas en las estrategias didácticas de los docentes, es importante mencionar que luego de analizar una serie de problemas en las cuales se podría fundamentar la ausencia de las mismas en los procesos educativos de los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa, se reconoce que son los docentes los encargados de seleccionar el material que han de llevar a su clase y por ende los mismos en darle reconocimiento a este tipo de productos audiovisuales, pero que de igual manera estos no son propicios en cada momento de clase o en cada materia ofrecida por la carrera universitaria seleccionada en este proyecto.

Teniendo en cuenta que el objetivo general de esta investigación radica en analizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, en las que usen Películas y Series animadas y que se buscaba respuesta a la siguiente pregunta. ¿De qué manera el uso de películas y series animadas es implementado en los métodos, técnicas y medios escogidos por los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa, de la facultad de Educación, de la Universidad Tecnológica de Pereira, para obtener fines educativos en sus espacios de enseñanza?

Esta investigación empieza entonces a clarificar ciertos puntos para responder a dicho interrogante.

Para identificar el conjunto de estrategias didácticas generales que ponen en práctica los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, se llevó a cabo un

proceso de análisis descriptivo, que con ayuda del método de observación y entrevista permiten concluir lo siguiente:

En conclusión los docentes prefieren utilizar metodologías que le permitan al estudiante analizar los conceptos tanto de manera individual como grupalmente para obtener una posición crítica y reflexiva al respecto, para que dicho proceso pueda darse a cabo, señalan que el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y las clases magistrales, son asertivas en los procesos universitarios ya que abren espacio al diálogo y a la interiorización de la teoría, cosa que posibilita un espacio significativo y fructuoso.

En rasgos generales, este tipo de aplicaciones metodológicas, permiten a estrategias didácticas como el uso de la pregunta, la gameficación, el storytelling y al uso del audiovisual en actividades o como ejemplificaciones la opción de un desarrollo educativo para que dichos recursos fomenten una mirada diversa al concepto manejado en clase.

Luego de entrevistar a los docentes seleccionados en este proyecto, se podría decir que estos valoran el tipo de herramientas tecnológicas que tienen a la mano y el tipo de medio que puede solucionar las necesidades de su estudiantado para confirmar de alguna manera si el elemento didáctico puede o no serle útil en su clase.

Por ende se especifica que con los métodos, medios y técnicas, se conforman las estrategias didácticas de los docentes, que son esas decisiones frente a diversos temas o acciones que debe llevar a cabo el docente en un aula de clase.

Así pues, se entiende que no es que un material audiovisual no tenga cierta cantidad educativa solo por el hecho de que el docente decida no elegirlo, sino que estos tres factores (métodos, medios y técnicas) deben armonizarse para que el proceso de enseñanza-aprendizaje funcione, porque de lo contrario se podría caer en el error de llevar cierto

material y que sea un relleno de clase o que confunda y no le permita al estudiantado permearse del concepto de manera adecuada.

Para identificar el papel de las Películas y Series animadas en las estrategias didácticas de los docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, se encontró que los docentes que usan este tipo de material, presentan cierto gusto por el mismo, por ende encuentran en él un potencial educativo que usan de diversas maneras.

Luego de conocer lo que estos tenían para decir sobre el material animado, se llegó a la conclusión de que las series y películas animadas son recursos que se pueden usar en las instituciones educativas y acoplar a la educación profesional, ya que permiten realizar un análisis de símbolos, metáforas o arquetipos, cosa que en la materia de teorías de la imagen es necesario.

Además teniendo en cuenta que en el marco teórico de este proyecto se menciona que este tipo de producciones no solo abordan la emocionalidad, sino una parte estética y de lenguaje, podría señalarse que estas le ofrecen a este tipo de materias la posibilidad de ejemplificar de manera visual y teórica los conceptos seleccionados por los docentes.

Estas permiten identificar la manera sobre cómo se están contando conceptos sobre el cambio climático por ejemplo o sobre la inteligencia artificial o sobre los valores sociales, entre otros conceptos y otras temáticas que pueden ser tratadas en los diálogos o encuentros de la Licenciatura en comunicación e informática educativa y otras carreras.

Su papel no gira entonces únicamente en torno a la presentación estética de un audiovisual, o al análisis de conceptos a través de sus guiones, sino que estos son ejemplos claros de lo que sucede en la sociedad, en la cultura y en el desarrollo moral del ser, entonces las películas y series animadas al ser llevadas a clase cumplen también un rol de agente

identificador, lo que hace que tanto el docente como el alumnado traten procesos que son cercanos a ellos de una manera didáctica.

O sea que esto es posible gracias a que dichos recursos guardan explicaciones, ejemplifican situaciones y hacen del material conceptual algo más ilustrativo, partiendo de una entrega visual y una entrega a través del lenguaje, lo que quiere decir que dichos recursos tratan de adaptarse a la cotidianidad del espectador pues son formatos audiovisuales que ahora se mueven en la sociedad con total normalidad pero al mismo tiempo guardan mensajes que pueden ser adaptados a conceptos que se manejan en las instituciones educativas.

En conclusión cuando han usado ese tipo de series animadas (los docentes entrevistados), les ha interesado el hecho de que hay buenas respuestas y que se muestra un aporte que es significativo, ya que estos productos visibilizan el concepto en otro espacio y también dan la posibilidad de llegar a él no solo viéndolo en el texto o en lo que dice el profesor.

Aunque sus únicas posibilidades no son las de visualizarse en el aula de clase, ya que estos pueden ser referentes aunque no se lleven a clase, está en el pedagogo, el decidir si estos pueden nutrir su materia y adaptarse a sus métodos, medios y técnicas.

Para señalar las ventajas y desventajas que se pueden dar en la implementación de las Películas y Series animadas en las estrategias didácticas de los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, podría decirse lo siguiente:

Empezando por las desventajas del audiovisual, se llega a la siguiente conclusión:

El docente no busca un relleno de clase, el docente busca brindar lo mejor a su estudiante, obteniendo ciertos referentes que logren cubrir sus necesidades y permearlos de manera correcta para que estos contribuyan en su crecimiento íntegro y mental, cosa que a la hora de seleccionar un material para visualizar en clase, tiene gran peso.

Cuando se habla de películas y series animadas estas no son aptas por muchas facultades positivas que tengan, para ser utilizadas en cada materia, ya que estas tienen cierta naturalidad que necesitan ser abordadas con puntualidad, por ende estos profesionales deciden reemplazar las mismas, con películas de otros géneros, canciones, imágenes, reseñas, entre otros recursos que complementen de manera más coherente el concepto estipulado.

A pesar de que se esté viviendo el auge de la tecnología, el docente sigue optando por el poder de la palabra, la cual desde el inicio de la educación, ofrece la posibilidad de una entablación e diálogo y explicación centrada de las diversas temáticas que ha de abordar un profesor, lo que hace que estos mismos se abstenga de llevar cierto material audiovisual, ya que entretienen o no culminan con potencia aquellos indicativos de clase y hacen de los momentos de la misma algo llamativo pero sin profundidad.

Como mencionaba igualmente Santiago Rengifo (Docente de sociedad, cultura y comunicación) sobre su implementación del material, cuenta que este: **“se da de manera informal, si lo encuentro y me sorprende luego evalúo si es pertinente llevarlo al aula”**.

O sea que para seleccionar material, el docente debe analizar si se complementa con lo presentado en aula, si este es llamativo pero no desconcentra al estudiante de la fundamentación teórica, y de que además debe ver su parte estética (si la tiene) y el lenguaje que este usa, entre otros factores, los cuales son el filtro que categoriza los productos que hacen que se pueda relacionar el contenido con dichas creación, también influye el gusto personal del docente, pues sus intereses personales de alguna manera, le brindan herramientas que pueden ser útiles en el aula.

Concluyendo entonces con que es el educador el que debe plantear los recursos y si este ve que no son funcionales, decide desertar de la idea de utilizarlos, lo cual es algo respetable

ya que un buen producto no hace siempre una buena clase, ya que diversos factores son los que se integran en una clase y es con la ayuda de los métodos, medios y técnicas que este despeja sus dudas frente al material.

Al reflexionar sobre las fortalezas de las películas y series animadas en la educación debe hacerse una introspección profunda que sea crítica y que vaya más allá del gusto por la visualización de las mismas.

Con el paso del tiempo este tipo de audiovisual ha marcado tendencia en taquilla y ha demostrado evolución en cuanto a sus técnicas de producción, factor que hace que estas películas y series sean populares entre diversos medios, por esto, no es extraño que de alguna manera hayan empezado a tomar lugar en el campo educativo.

Cabe recalcar que a través del uso del audiovisual en los espacios académicos, se pueden expresar los conceptos de dos formas, estas formas son la oral y la visual.

Esto puede verse en las ventajas de dicho audiovisual, ya que estos logran ser un apoyo teórico; los docentes ya sea de manera individual o grupal con sus pares académicos, indagan, evalúan y luego consagran los referentes que han de exponerse en el semestre.

Este tipo de material puede ser apoyo visual o u oral del docente, pues este puede nombrarlos en sus comentarios de clase y abrir un espacio al diálogo o por otro lado presentarlos para justificar o explicar cierto concepto de clase, lo que hace que el estudiante si siente alguna intriga, evalúe la opción de profundizar más sobre estos o verlos para reflexionar sobre el conocimiento aportado.

Además de esto, los docentes que fueron participes dentro de esta investigación hablaban de una generación de cercanía, creación de relaciones y de respuestas significativas frente a los dibujos animados, donde al tratar diversos temas se tocan tanto emocionalidades como

partes racionales del visualizador, generando ciertas identificaciones y reflexión sobre el material.

Por esto mismo, el estudiante puede significar sus procesos, pues al desarrollar una tarea que tenga un poco de sí mismos (pues generan un vínculo con el material) recapitulan y sacan conclusiones críticas y personales, lo cual es necesario dentro de los procesos educativos, pues el individuo debe apoyarse en el contenido de clase para formar un poco más su identidad, ya que todo lo que se aprende puede implementarse en un desarrollo mental e interior.

Concluyendo entonces, con que este tipo de audiovisuales forman parte de varias etapas del crecimiento del ser humano, donde este logre reflexionar constantemente sobre los diversos mensajes que estos aportan, si un producto tiene algún mensaje que pueda constituir en la persona cierto pensamiento o postura, puede por ende educarlo, y así, pasar a ser parte de una herramienta didáctica de clase, la cual motive, genere en el estudian cierta intriga y en el profesorado una manera dinámica de presentar la información.

Además logra generar en el estudiante cierta gana de ser productor de las mismas series, lo cual es una posibilidad dentro del campo laboral del licenciado, ya que retomando el siguiente aporte de la docente Marlly Leana Amariles:

“Hace poco unos estudiantes que vieron teorías de la imagen conmigo, estudiantes a los que en algún momento les hablé sobre el cine animado, en este momento están haciendo una propuesta para la materia televisión sobre cine y tuvimos la oportunidad de contactar una amiga muy querida mía y que ha sido directora de arte de la película “el libro de Lila” y de “Guillermina y Candelario” y ella nos pudo dar aportes demasiado significativos, entonces pienso que esta es otra forma de proyección para el

Licenciado en comunicación e informática educativa en el mundo actual, que si este no quiere ser profesor, puede ser productor de contenidos y pueden ser contenidos para nuestros niños Colombianos y porque no, nuestros niños Latinoamericanos”

Es en este orden de ideas, en el que se debe reconocer el potencial del alumnado, pues no solo cumple con el rol de receptor de información, sino que este es un agente que puede ser emisor y productor desde sus propias capacidades, pero hay que entender que para que esto logre potencializarse debe darse una búsqueda en conjunto.

Razón por la cual el potencial de estos productos audiovisuales, debe seguir explorándose en la educación, pues abren diversas puertas a oportunidades no solo en la enseñanza y el aprendizaje, sino que también las abre en cuanto a un sector laboral que sería de gran utilidad para los inscritos en esta carrera.

Algo que debe mencionarse, es que esta investigación aporta a las diversas temáticas que tienen que ver con Películas y Series animadas en el aula, ya que analiza la mirada del docente frente a dicho material, pero además entrega una serie de ventajas y desventajas de su uso en clase, estas, son cuestiones importantes que deben verse a la hora de decidir si pueden ser de ayuda en clase o no, pues a pesar de que mantengan una relación con el estudiante o concepto que es necesario en dicho momento de la enseñanza, no en todas las clases ha de funcionar o tener el mismo peso.

También, señala unas generalidades que son aplicadas a la hora de seleccionar una estrategia didáctica, brindando así, una pequeña caracterización del proceso de desarrollo de la misma y esto puede brindarle a futuros docentes, un vistazo sobre cómo se desarrolla una clase y cuál es el peso de ciertas acciones en el resultado final de la misma, pues si bien las

estrategias didácticas buscan conseguir o cumplir alguna meta y por ende requieren de un proceso delicado de desarrollo.

Pulir las mentes y aportar en la identidad de un estudiante es algo que reta al educador a siempre dar lo mejor de sí y afrontar diversas decisiones que como se vio en esta investigación, pueden ser de metodología, de didáctica y de recursos inagotables en clase, pero desde que todo se lleve a cabo con profesionalismo, pasión y racionalidad, se logrará aportar en el gran campo de la docencia y de la cultivación de grandes seres, lo cual hace del mundo de la educación un mundo mejor.

10. Referencias bibliográficas

- Arias Márquez, M. E. (2015). La animación como lenguaje educomunicativo.
- Cabero Almenara, J. (1994). Retomando un medio: la televisión educativa. Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa (pp. 161-193).
- De la Torre, S., Girona, M., Holz, V. V., Fernández, J. T., & Vera, C. O. (2005). El cine como estrategia didáctica innovadora: metodología de estudio de casos. *Bordón. Revista de pedagogía*, 57(1), 113-128.
- De Miguel Díaz, M., Alfaro Rocher, I., Apodaca Urquijo, P., Arias Blanco, J., García Jiménez, E., & Lobato Fraile, C. (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza editorial.
- Dueñas Bravo, B. C. (2015). *El potencial de la animación como recurso pedagógico y publicitario* (Doctoral dissertation, Quito-Ecuador, Universidad de los Hemisferios, 2015).
- Huergo, J. (2007). Los medios y tecnologías en educación. *La Plata*, 1-21.
- i Puiggròs, N. R., Violant, V., Oliver, C., Girona, M., de la Torre, S., & Fernández, J. T. (2003). El cine como estrategia didáctica innovadora. Metodología de estudio de casos y perfil de estrategias docentes. *Contextos educativos: Revista de educación*, (6), 65-86.
- Kaplún, M. (1998). Procesos educativos y canales de comunicación.
- Lombardi Barrantes, L. (2016). Uso de cortometrajes como estrategia didáctica para mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes del curso narrativa audiovisual de ciencias de la comunicación de la UPAO 2014.

Madriñan Gutiérrez, M. (2017). Utopía del adulto: de una búsqueda propia a una colectiva.

Marín, J. (2009). *Cine de dibujos animados*. El Cid Editor.

Pérez López, S., & López Mielgo, N. (2007). Metodología docente para la enseñanza de los recursos humanos: el uso del cine. *Aula Abierta*, 35 (1-2).

Portalés Oliva, M. (2013). Plataformas audiovisuales a la carta: iniciativas y potencial educativo.

Ribes, X. (2014). Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje. Lecciones de Portal, 2.

Strauss, A., & Corbin, J. (1998). Basics of qualitative research techniques. Thousand Oaks, CA: Sage publications.

Valero, C. C. (2015). El cuento al cine de animación: Semiología de una narrativa digital. *Revista de la SEECI*, (38), 133-145.

11. Anexos

Anexo 1. Diario de Campo

Universidad Tecnológica de Pereira Facultad de Ciencias de la Educación. Pereira 2019 Diario de campo	
Número de clase:	Docente:
Asignatura:	Tipo de clase:
Fecha:	
Investigador:	
Objetivo de la clase:	
Actividades:	
Momentos de clase (descripción):	

Recursos didácticos utilizados:
Base teórica del docente:
Participación del estudiante:
Aparición de las películas y series animadas:

Anexo 2. Entrevista Semiestructurada

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Ciencias de la Educación.

Investigador: María Camila Cano Jaramillo.

Pereira

2019

Entrevista Semiestructurada.

-Espacio para saludo y conceptualización de la entrevista-

Investigador: En la labor docente, se habla de cierto tipo de planes, de recursos, de momentos de clase, de metodologías, de actividades, pero me interesa conocer puntualmente sobre un tema y este tiene que ver con las estrategias didácticas (explicar al docente su significado), así que le pregunto:

- ¿Cuáles son sus estrategias didácticas?

Preguntas secundarias: ¿Cómo llegó a seleccionarlas y a encontrarles utilidad?

Investigador: Ya que hablamos de las estrategias didácticas, los docentes generalmente construyen una base de recursos para que el estudiante obtenga algún conocimiento, entonces:

-¿Cuáles son sus referentes a la hora de construir una base conceptual?

Preguntas secundarias: ¿Tiene preferencia por algún formato?, ¿Utiliza normalmente una serie de recursos o los adapta a la necesidad de cada clase en el momento?

Investigador: A lo largo de mi proceso en la carrera, he podido observar como algunos docentes se inclinan por llevar un formato muy particular del cine y la televisión y son las películas y series animadas

-¿Ha tenido alguna experiencia o experiencias significativas cuando usted ha usado las películas o series animadas?

Preguntas secundarias: ¿Qué consideraría usted que es lo llamativo de este recurso?, ¿Qué ha podido detectar?

Investigador: Por último, ya que este material es bastante variado y logra cubrir una amplia gama de gustos de los espectadores:

-¿Usted suele consumir este tipo de material audiovisual?

Preguntas secundarias: ¿Está al tanto de los lanzamientos de dichas series y películas? ¿Con qué frecuencia suele visualizar alguna de estas?

-Tiempo de cierre.

Anexo 3. Diario de Campo #1 con sus respectivas respuestas

<p style="text-align: center;">Universidad Tecnológica de Pereira</p> <p style="text-align: center;">Facultad de Ciencias de la Educación.</p> <p style="text-align: center;">Pereira</p> <p style="text-align: center;">2019</p> <p style="text-align: center;">Diario de campo</p>	
Número de clase: #1	Docente: Andrés Camilo Agudelo Vergara.
Asignatura: Tecnología, comunicación y educación	Tipo de clase: Teórica.
Fecha: 10 de Octubre del 2019.	
Investigador: María Camila Cano Jaramillo.	
<p>Objetivo de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Relacionar los temas de clase con el material audiovisual presentado. -Interpretar las situaciones dentro del material audiovisual para enlazarlas con situaciones de la realidad. 	
<p>Actividades:</p> <p>Visualización de audiovisuales animados.</p> <p>La actividad llevada a cabo consistió en visualizar unos cortos animados y luego por grupos se desarrollaron unos argumentos, ejemplos y conclusiones que enlazaban tanto los temas de clase (determinismo tecnológicos, paradigmas del siglo XX, contextos sociales emergentes, temas tratados como la poiesis, entre otros) como situaciones de la realidad, buscando así, la participación del alumnado y una mejor base para comprender términos vistos o que serán reforzados en próximas clases.</p>	

Momentos de clase (descripción):

-El docente inicia saludando a la clase, hace un llamado a lista y contextualiza a sus estudiantes sobre el orden del día.

-Primer momento: El docente procede a entregar los parciales llevados a cabo la clase anterior e inicia un momento de reflexión sobre los resultados y el proceso que llevan hasta El momento en su clase, describe aquellas falencias que pueden ser visibles (tales como la construcción de argumentos por parte de los alumnos y la conceptualización) y plantea una solución para que el proceso mejore (queda pactada una actividad de recuperación en próximas fechas).

-Segundo momento de clase: El docente inicia su clase presentando un cortometraje animado de aproximadamente 6 minutos (1 corto animado), donde comenta que suele presentarlo en otras clases como cibercultura o pedagogía de la comunicación, ya que su contenido habla del industrialismo y tiene que ver con el determinismo, se visualiza dicho materia y le pide a sus alumnos que se organicen por grupos según el tema de exposición (dichas exposiciones serán presentadas en próximas clases), estos expresan sus argumentos y el docente se dispone a aclarar y a explicar, utiliza recursos como las ciencias exactas o acontecimientos históricos para explicar sucesos de la actualidad.

Después el docente presenta el segundo corto animado del día, al finalizar la visualización les da el espacio de reflexión para que participen y luego de este, procede hablar de un tema en específico el cual es “el proceso de experimentación”, proceso necesario para el ser humano y además se hace la reflexión frente a la idea de que “un mejor implemento tecnológico (en cuestiones de novedad, relación precio-calidad) brinda un mejor proceso”, se señala que aquí el audiovisual fue utilizado para ejemplificar una situación.

-Se abre un espacio de receso de 15 minutos-

-Tercer momento: De regreso del receso el docente se dispone a presentar el tercer corto animado, aclara de que a pesar de que su producción no fue la mejor, habla de temas como la alfabetización y de las Tics.

Para cerrar la clase, se muestra un tráiler de un documental del año 2013 y luego de la participación del alumnado, el docente crea una relación social, política y cultural alrededor de dicho recurso audiovisual y como la problemática planteada tiene incidencia en la cotidianidad, esto, para enlazarse al trabajo de la próxima clase, el cual tiene que ver con la visualización de dicho material.

Recursos didácticos utilizados:

La estrategia didáctica: Las estrategias didácticas identificadas dentro de dicha clase fueron las siguientes:

-Aprendizaje Colaborativo: a partir de los análisis grupales.

-Enseñanza Problemática, donde la participación del estudiante es clave para encontrar y analizar las problemáticas del material llevado a clase, generando así, un estudio de casos eficiente.

-Videos:

1. **Corto animado: The Employment** (Drama/Cortometraje del año 2008). Dirigido por Santiago Bou Grasso y es una historia de Patricio Plaza.

2. **Corto animado: In the fall.** (Comedia/Cortometraje del año 2011). Dirigido por Steve Cutts.

3. **Corto animado: ¿Tecnología o metodología?** (Cortometraje). Guion por José Cubero allende.

4. Tráiler animado: Europe In 8 bits. (Documental 2013). Dirigido por Javier Polo García.

-El docente cuenta con una MacBook donde toma nota del listado de sus alumnos y de las notas parciales y participativas de estos y además en este lleva preparado el material que desea presentar a su clase (el profesional está preparado, ya que lleva un plan B para proyectar el material de clase).

-El docente hace uso del televisor instalado en el aula de clase para proyectar el material audiovisual que había seleccionado para ilustrar su clase con antelación.

Base teórica del docente:

-El docente utiliza sus saberes previos ahondando en temas de ciencias exactas como la astronomía.

-Muestra preferencia o habilidad en el manejo de líneas de tiempo, pues cuenta con una base histórica amplia, refiriéndose a periodos de tiempo como el determinismo, el industrialismo, el feudalismo, el capitalismo, el romanticismo, entre otros.

-Brinda algunos ejemplos con relación a material audiovisual, pues nombró la película tiempos modernos de Charles Chaplin.

-El docente usa referentes teóricos, como Manuel Castells (sociólogo) para ejemplificar conceptos de clase.

Participación del estudiante:

Con la presentación del primer vídeo, los estudiantes buscan y encuentran la situación problema, asimilan el significado de la poesis y lo exponen y hablan del capitalismo económico debido a la interpretación de la animación, además encuentran elementos en la

estética de dicho recursos, donde por ejemplo la paleta de colores (en tonalidades sepia y tonalidades grises por lo general), le da mayor peso a la historia.

Por otro lado, responden las preguntas del docente e identifican que el audiovisual es una caracterización de la mano de obra y expresan sus experiencias de vida con relación a esto.

Visualizado el segundo vídeo, los estudiantes comentan la importancia de dos símbolos en el audiovisual, los cuales eran los únicos a color, pues la paleta de colores era blanca y negra y reflexionan sobre la importancia de la búsqueda de la problematización.

Con la muestra del tercer vídeo, se lleva a cabo un proceso de aprendizaje significativo, pues temas como la alfabetización ya se habían tocado en clases anteriores, pero los alumnos afianzaron tal conocimiento y argumentaron más sobre el tema.

Para cerrar, los estudiantes interiorizaron el último tráiler, de tal manera que se habló de un cambio de época, de evoluciones tecnológicas, entre otros temas.

Aparición de las películas y series animadas: Aunque no hay presencia de Películas y Series animadas como tal, el material audiovisual utilizado en la clase del 10 de Octubre era un material animado, específicamente cortos animados y un breve tráiler de la misma naturaleza.

Con la presentación de estos 4 vídeos, se pudo observar como a través de la comedia, la crítica y la ejemplificación de la evolución tecnológica a través de un material animado, los alumnos respondieron participativamente y atentamente.

Con ayuda de estos recursos, lograron relacionar temas de clase, pero también reflexionar sobre situaciones vividas o que ocurren actualmente, no se vieron reacios ante el material, sino dispuestos a interpretar aquello que se les estaba mostrando.

Además estos recursos audiovisuales complementaban de manera adecuada las

intervenciones del docente y hacía que la clase teórica fluyera con naturalidad.

Anexo 4. Diario de Campo #2 con sus respectivas respuestas

<p style="text-align: center;">Universidad Tecnológica de Pereira</p> <p style="text-align: center;">Facultad de Ciencias de la Educación.</p> <p style="text-align: center;">Pereira</p> <p style="text-align: center;">2019</p> <p style="text-align: center;">Diario de campo</p>	
Número de clase: #1	Docente: Santiago Rengifo
Asignatura: Sociedad, cultura Y comunicación.	Tipo de clase: Teórica.
Fecha: 21 de Octubre del 2019.	
Investigador: María Camila Cano Jaramillo.	
<p>Objetivo de la clase:</p> <p>-Analizar y profundizar las lecturas de clase.</p>	
<p>Actividades:</p> <p>Mapa de conceptos.</p> <p>La actividad realizada tenía como finalidad profundizar temas de clase (en este caso algunas lecturas ya vistas), esto fue llevado a cabo a través de la creación de un mapa conceptual consignado en el tablero, el cual se fundamentó en la participación del docente y el alumnado.</p>	
<p>Momentos de clase (descripción):</p> <p>El docente inicia saludando a la clase, hace un llamado a lista y contextualiza a sus</p>	

estudiantes sobre el orden del día.

-Primer momento: El tema del día se centraría en la dialéctica oprimido-opresor, para iniciar con este, el docente procede a pedirle a sus estudiantes que definan ¿qué es esta dialéctica?, a partir de esta pregunta surgen aportes de los estudiantes, los cuales relacionan el tema con la pedagogía del opresor, la búsqueda del poder, señalan que el oprimido quiere ser opresor, analizan el temor del oprimido a la libertad, concluyen que se puede dar un gesto de solidaridad por parte del oprimido que al liberarse puede buscar un cambio de pensamiento del opresor, destacan las prioridades del opresor, entre otros comentarios que van hilando una idea concreta de dicho tema.

-Segundo momento de clase: Con los aportes de los estudiantes, la temática se va profundizando y el docente aclara cada término o pregunta de su alumnado, todo esto, mientras va consignando en el tablero los puntos que los participantes nombran y que por ende es pertinente comprender para entender con totalidad el tema.

Así que para seguir abordando los conceptos, el docente explica una dualidad del oprimido, pues este llega al punto donde se genera un conflicto entre “lo que quiere ser y lo que lo dejan ser”, todo esto ya que el opresor es el agente de poder que minimiza a su oprimido, lo cual puede generar hasta un propósito de venganza por este último; por otro lado, abre un paréntesis y define la educación bancaria, la cual es bancaria no solo porque se evalúa sino por cómo se concibe, aquí nombra a Freire y relaciona el concepto con las palabras de dicho autor.

Al hablar de la educación bancaria, se dispone a explicar el tipo de educación, la educación informal, la educación formal y la educación no formal con algunos ejemplos de

la cotidianidad de sus alumnos.

Luego, cierra aquel paréntesis y señala qué: “la dialéctica es un diálogo, una tensión”, tal como explica Hegels, cuando dos personas chocan poderes, una quiere dominar a la otra, tal y como se puede ver en algunas relaciones sociales. Así que se debe tener en cuenta a Kant con la ilustración y a Freire con la educación liberadora, ya que estos factores son necesarios para salir de la opresión.

Para ir concluyendo el tema, el docente da un ejemplo que tiene que ver con un espejo, pues si el oprimido lo único que ve en este es la imagen de su opresor, como es lo que ve constantemente, es a lo que aspira; aquí el docente relaciona sus experiencias de vida para aclarar la diferencia entre vivir libre o vivir como un oprimido, lo que genera una participación por parte de su grupo y dicho conversatorio da como resultado una conclusión sensata, y es que el ser humano debe buscar el cambio, un cambio optimista a pesar de que todos los seres humanos hagan parte de la sociedad y sus crisis.

-Tercer momento: al generarse una conclusión, el docente procede a contestar las últimas preguntas de sus estudiantes y deja la lectura para la próxima clase.

Además abre un espacio para que democráticamente decidan como abordar el parcial #2 de la asignatura para que se vean reflejados los conocimientos de la clase, escogen una opción y finalizan la sesión.

Recursos didácticos utilizados:

La estrategia didáctica: Las estrategias didácticas identificadas dentro de dicha clase fueron las siguientes

- Se llevó a cabo una lección magistral para explicar, aclarar y socializar conceptos.
- Se creó un ambiente de foro para generar participación por parte del alumnado.

-Útiles para escribir en el tablero, tales como marcador y borrador.

-Lecturas de la clase.

-El docente cuenta con un computador portátil donde toma nota del listado de sus alumnos y donde consigna los apuntes necesarios que van surgiendo dentro de los momentos de clase.

Base teórica del docente:

-El docente utiliza los saberes previos para concatenar los conceptos vistos con antelación.

-El docente muestra preferencia o habilidad en el manejo de referentes teóricos, pues separa con eficiencia y nombra las temáticas por autor.

-Brinda algunos ejemplos con relación a material audiovisual, pues nombró una canción de Mercedes Sosa para referirse “al cambio”.

-El docente usa referentes teóricos, tales como:

-Hegel y la dialéctica para explicar un poco el concepto de poder.

-Estanislao Zuleta y la escuela.

-Paulo Freire, la educación bancaria y la educación liberadora.

-Kant y la ilustración.

-Federico Engels con el papel del trabajo en la transformación del mono en hombre, el cual sirve para explicar la explotación del hombre.

-Hannah Arendt, entre otros.

Participación del estudiante: El alumnado se dispuso a resolver las preguntas del docente en el primer momento de clase y además brindaban aportes para la construcción del mapa conceptual, el cual les serviría para estudiar y profundizar los temas vistos en clase.

En el segundo momento, se disponen a escuchar con atención al docente pero participaban o hacían visibles sus dudas a lo largo de la sesión, demuestran interés por participar en aquellos momentos cuando se relacionaban los conceptos con su cotidianidad o

situaciones conocidas para ellos y no temían nombrar experiencias o criterios propios.

En la parte final, concluyen de buena manera los conceptos y brindan sus opiniones frente a la creación del segundo parcial para buscar lo mejor para la clase.

Aparición de las películas y series animadas: No hay presencia de Películas y Series animadas.

Anexo 5. Entrevista Semiestructurada #1 con sus respectivas respuestas

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Ciencias de la Educación.

Investigador: María Camila Cano Jaramillo.

Pereira

2019

Entrevista Semiestructurada.

-Espacio para saludo y conceptualización de la entrevista-

Investigador: En la labor docente, se habla de cierto tipo de planes, de recursos, de momentos de clase, de metodologías, de actividades, pero me interesa conocer puntualmente sobre un tema y este tiene que ver con las estrategias didácticas (explicar al docente su significado), así que le pregunto:

- ¿Cuáles son sus estrategias didácticas?

Marlly Leana Amariles: Bueno María Camila respecto a la pregunta sobre las estrategias didácticas utilizadas, utilizo dos, la primera es el trabajo colaborativo, creo que en equipo el trabajo se hace significativo, ya que podemos compartir conceptos, conocimientos, dar ejemplos, etc. Y la segunda es el aprendizaje basado en problemas, es decir, poner una situación problemática y a partir de allí buscar respuestas a esa situación, utilizando la teoría como eje articulador entre el ejemplo o el caso para poder desarrollarlo.

Últimamente he estado tratando de utilizar otro tipo de herramientas didácticas por ejemplo la gameficación y la otra es el storytelling.

Preguntas secundarias: ¿Cómo llegó a seleccionarlás y a encontrarles utilidad?

Marlly Leana Amariles: Frente a esta pregunta puedo decir que una de las inquietudes que me ha surgido como profesora es que el estudiante debe entender que el docente no es el único que debe debatir alrededor del conocimiento, sino los estudiantes, entonces el permitirle a ellos el trabajo conjunto, el hecho de investigar e indagar sobre una pregunta, hace que ellos aprendan el conocimiento y hagan propio los saberes, por esa razón llegue a dichas estrategias.

También ver las buenas experiencias de otros colegas, ya que dialogando hemos podido concluir que el conocimiento debería ser revolucionario ahora, teniendo en cuenta que las dinámicas han cambiado muchísimo, no se debería enseñar como en el siglo pasado sino que deberíamos revolucionar el proceso de aprendizaje.

Y sobre las estrategias didácticas, creo que llegue a ellas por mi propio interés, ya que el storytelling o el transmedia en la educación hace que uno tenga mayor cercanía con los estudiantes y se puedan encontrar puntos en común, eso hace que realmente se dé el diálogo o una discusión.

Investigador: Ya que hablamos de las estrategias didácticas, los docentes generalmente construyen una base de recursos para que el estudiante obtenga algún conocimiento, entonces:

-¿Cuáles son sus referentes a la hora de construir una base conceptual?

Marlly Leana Amariles: En cuanto a los referentes para construir una buena base conceptual, (en cuanto la dirección del curso y del programa), esto se da de manera colaborativa con mis compañeros profesores, la idea es que tengamos una base teórica, en este caso que recurramos a los clásicos de la semiótica pero también que busquemos referentes actualizados, es decir qué están diciendo los historiadores o filósofos alrededor de la semiótica, o que han dicho los posestructuralistas alrededor de la semiótica, entonces yo creo que se usan esos dos elementos, buscar los pilares conceptuales de la materia y la otra es indagar qué está pasando hoy en día o que discusiones se dan hoy en día en referencia a los conceptos de la materia teorías de la imagen.

Preguntas secundarias: ¿Tiene preferencia por algún formato? ¿Utiliza normalmente una serie de recursos o los adapta a la necesidad de cada clase en el momento?

Marlly Leana Amariles: Yo sé que por ejemplo las ayudas audiovisuales están inundando las aulas de clase pero una de las cosas que me llevó al storytelling es que narrar a través de la palabra también es importante, me gusta hacer esa combinación, que se basa en utilizar las ayudas audiovisuales, de preferencia vídeos, pero pocas veces presentaciones porque siento que distrae al estudiante, sino que más bien uso la palabra como medio narrativo dentro del aula de clase.

Otra cosa es que uso ejemplos cotidianos, les envío información a los estudiantes usando plataformas como WhatsApp, Facebook, entre otros medios, que son más pretexto que el eje central de la discusión.

Investigador: A lo largo de mi proceso en la carrera, he podido observar como algunos docentes se inclinan por llevar un formato muy particular del cine y la televisión y son las películas y series animadas

-¿Ha tenido alguna experiencia o experiencias significativas cuando usted ha usado las películas o series animadas?

Marlly Leana Amariles: Sí, sin duda las películas o series animadas, o ese tipo de formato, son formatos con los que se puede buscar un punto en común para desarrollar conceptos, a mí particularmente me gustan mucho y más en la materia porque nos permite realiza run análisis de símbolos, metáforas o arquetipos, por mencionar algunos conceptos.

Me parecen pertinentes porque se puede buscar ese punto en común como mencionaba y realmente eso es lo que hace storytelling, busca diferentes formatos que permitan narrar o contar conceptos de la materia.

Por ejemplo he tenido experiencias gratificantes utilizando “Black Mirror”, con la ayuda de algunos capítulos, en el aula de clase hemos podido hacer discusiones interesantes sociológicas frente a los signos y he descubierto que los estudiantes hacen un análisis actualizado pero sustentado con teoría y por otro lado, a mí las series y películas animadas me encantan porque sin duda son recursos que se pueden usar en las instituciones educativas y nos permiten identificar la manera sobre cómo se están contando conceptos sobre el cambio climático por ejemplo o sobre la inteligencia artificial o sobre los valores sociales, entre otros,

que nos permiten hacer un análisis significativo para que posteriormente se utilizan en las aulas de clase.

Hablando sobre esto, hace poco unos estudiantes que vieron teorías de la imagen conmigo, estudiantes a los que en algún momento les hablé sobre el cine animado, en este momento están haciendo una propuesta para la materia televisión sobre cine y tuvimos la oportunidad de contactar una amiga muy querida mía y que ha sido directora de arte de la película “el libro de Lila” y de “Guillermina y Candelario” y ella nos pudo dar aportes demasiado significativos, entonces pienso que esta es otra forma de proyección para el Licenciado en comunicación e informática educativa en el mundo actual, que si este no quiere ser profesor, puede ser productor de contenidos y pueden ser contenidos para nuestros niños Colombianos y porque no, nuestros niños Latinoamericanos.

Preguntas secundarias: ¿Qué consideraría usted que es lo llamativo de este recurso?, ¿Qué ha podido detectar?

Marlly Leana Amariles: A nivel llamativo, es lo que mencionada, los recursos como películas o cortos animados le permite a los estudiantes pensar en ser creadores y por ejemplo algo que a mí me inquieta mucho es que hoy en día se egresan demasiados licenciados de las universidades y una de las mayores fuentes de empleo son las instituciones educativas, pero pensar que ellos pueden ser productores, creadores de contenidos o emprendedores la región, me anima mucho.

Yo realmente vería al licenciado como emprendedor y creador de productos porque es que hoy las carreras tradicionales están algo sobresaturadas, ya que si tenemos una licenciatura debemos buscar reinventarnos en el mundo laboral.

Investigador: Por último, ya que este material es bastante variado y logra cubrir una amplia gama de gustos de los espectadores:

-¿Usted suele consumir este tipo de material audiovisual?

Marlly Leana Amariles: A mí el cine me encanta, por ejemplo las películas de niños o las producciones de Disney me parecen muy bonitas, esto frente a la manera como crean historias, entonces sí lo hago, intento ir a cine con frecuencia, por ejemplo cine-cámara y algunas veces a CineMark para ver alguna película animada que me llame la atención, sino utilizo Netflix, ya que televisión por cable como es conocida, normalmente no veo, no consumo la televisión tradicional, sino a través de plataformas como Netflix, Amazon, etc. Y procuro ver en estas plataformas productos con mucha frecuencia.

Preguntas secundarias: ¿Está al tanto de los lanzamientos de dichas series y películas?
¿Con qué recurrencia suele visualizar alguna de estas?

Marlly Leana Amariles: Al tanto sí estoy, como decía procuro mucho ir a cine y más si hay un lanzamiento de una serie que me gusta entonces estoy al pendiente, los fines de semana a pesar de mis ocupaciones, intento ver alguno que otro capítulo.

-Tiempo de cierre.

Anexo 6. Entrevista Semiestructurada #2 con sus respectivas respuestas

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Ciencias de la Educación.

Investigador: María Camila Cano Jaramillo.

Pereira

2019

Entrevista Semiestructurada.

-Espacio para saludo y conceptualización de la entrevista-

Investigador: En la labor docente, se habla de cierto tipo de planes, de recursos, de momentos de clase, de metodologías, de actividades, pero me interesa conocer puntualmente sobre un tema y este tiene que ver con las estrategias didácticas (explicar al docente su significado), así que le pregunto:

- ¿Cuáles son sus estrategias didácticas?

Santiago Rengifo: Las estrategias didácticas que uno a veces usa dependen del curso, si es teórico, práctico, o de lo que el docente quiere usar, no soy amigo del audiovisual porque siento que en ocasiones se usa por usarse, cuando lo llevo, es para generar reflexiones y las reflexiones las conecto teóricamente.

En las prácticas casi no usó el audiovisual, quizá imágenes, pero el audiovisual lo uso en asignaturas de corte teórico, trato en centrarme en algunos capítulos de series, en fragmentos de películas, a veces simplemente hago referencia a ellos para que los estudiantes busquen sobre este.

En cuanto a otras estrategias didácticas, uso la pregunta, la provocación, el texto, las preguntas fuera de clase.

Preguntas secundarias: ¿Cómo llegó a seleccionarlas y a encontrarles utilidad?

Santiago Rengifo: No las selecciono muy puntualmente, sino que ellas van llegando, al trabajar un concepto busco la manera para desarrollarlo, por ejemplo con relación a los Simpson (serie animada), por su aporte político se pueden adaptar a los conceptos que manejo o he trabajado en algunos momentos, últimamente he usado canciones de bandas de rock que manejan o se relacionan con conceptos que trabajo para que los estudiantes las relacionen con la teoría.

Hay capítulos de los Simpson que son muy explícitos frente al concepto, otros no, entonces espero que los estudiantes los relacionen con la teoría no de una manera tan lejana.

Investigador: Ya que hablamos de las estrategias didácticas, los docentes generalmente construyen una base de recursos para que el estudiante obtenga algún conocimiento, entonces:

-¿Cuáles son sus referentes a la hora de construir una base conceptual?

Santiago Rengifo: Todos los docentes debemos tener una teoría base y son amplios en muchos aspectos, referente al concepto, debe verse el concepto desde diferentes puntos.

Preguntas secundarias: ¿Tiene preferencia por algún formato?

Santiago Rengifo: Aunque no me encasillo en conductismo, socio-constructivismo, etc. Sí trato de usar bastante este último y me baso mucho en la propuesta de Freire, porque hable la puerta al diálogo como un proceso de aprendizaje amplio, así no sea tomada de manera tan literal.

-¿Utiliza normalmente una serie de recursos o las adapta a la necesidad de cada clase en el momento?

Santiago Rengifo: Yo voy tratando de aglomerar cosas de lo que veo en televisión o películas para adaptarlas a situaciones, un ejemplo es la película “Green Book”, película reciente que se adapta con el concepto de cultura, que además abarca conceptos más amplios, sin embargo, como no soy tan amigo de trabajar la película actualmente, no lo he empezado a implementar con mucha fuerza, entonces implemento los recursos a medida que cosas nuevas llegan a mí, por ejemplo con los Simpson, cada vez que los veo van surgiendo nuevas formas para usarlos aunque no siempre lo haga, pues son referentes aunque en ocasiones no los llevo a clase, puesto que en ocasiones el audiovisual entretiene o distrae más no ayuda con su propósito principal en el aula.

Investigador: A lo largo de mi proceso en la carrera, he podido observar como algunos docentes se inclinan por llevar un formato muy particular del cine y la televisión y son las películas y series animadas

-¿Ha tenido alguna experiencia o experiencias significativas cuando usted ha usado las películas o series animadas?

Santiago Rengifo: Cuando he usado ese tipo de series animadas, me ha interesado el hecho de que hay buenas respuestas, es significativo, ya que visibilizan el concepto en otro espacio, dan la posibilidad de llegar a él no solo viéndolo en el texto o en lo que dice el profesor sino que puede generar relaciones, ya que los estudiantes relacionan así el concepto con su realidad.

Preguntas secundarias: ¿Qué consideraría usted que es lo llamativo de este recurso?, ¿Qué ha podido detectar?

Santiago Rengifo: El recurso como tal rompe con la rutina, pero este debe hacer algo más, lo llamativo es que hoy en día somos un poco más visuales y abarcamos las cosas un

poco más desde esa perspectiva, pero el audiovisual también permite decir cosas un poco más amplias, ayuda a comunicar de dos formas, oral, visual y hasta de forma sensorial.

Investigador: Por último, ya que este material es bastante variado y logra cubrir una amplia gama de gustos de los espectadores:

-¿Usted suele consumir este tipo de material audiovisual?

Preguntas secundarias: ¿Está al tanto de los lanzamientos de dichas series y películas?
¿Con qué frecuencia suele visualizar alguna de estas?

Santiago Rengifo: Consumo demasiado este tipo de series, soy fanático de los Simpson y consumo otro tipo de series que generan buena información, no aglomero mucho pero los llevo al aula poco a poco y en cuanto a los lanzamientos, trato de estar al pendiente para recopilarlos luego, aunque es algo que también se da de manera informal, si lo encuentro y me sorprendo luego evalúo si es pertinente llevarlo al aula.

-Tiempo de cierre.